a N64
core
tardée

le mag des consoles

Joypad

N° 62 • 32 FRANCS MARS 1997

V-RALLY

Le Sega Rally de la PlayStation

Console en rade

Que faire quand c'est la panne ?

Virtua Fighter 3 Saturn

es toutes premières nages !



Turok contre Doom 64

Carnage assuré sur N64



DOUX RÊVE



DURE RÉALITÉ

UNE FOIS BRANCHÉE, LA PLAYSTATION
NE VOUS FERA PAS DE CADEAUX.



TOBAL N° 1



COOL BOARDERS



DESTRUCTION DERBY 2



FORMULA 1


CRASH BANDICOOT



TEKKEN 2


TOTAL NBA '97


LES CHEVALIERS DE BAPHOMET



WIPEOUT 2097



Sony Game Line: 08 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES



THE Z FILES

16, 32 ou 64? les bits vous travaillent, c'est un fait. Faut-il attendre, acheter, revendre ? Autant de questions qui vous brûlent la langue. Y'en a qui se demandent s'ils n'ont pas fait une connerie. Pas d'inquiétude, on en fait tous ! La preuve, hier j'ai acheté un poulet rôti sans voir que la date de péremption était dépassée. C'est pas une belle preuve ça ! Une preuve de 1,5 kilogrammes en plus. Sans les plumes. Alors, Nintendo 64, Neo Geo 2, M2, PlayStation 2 ou Saturn 128, voici quelques bonnes pistes à suivre si vous ne voulez pas vous tromper.

LA VÉRITÉ EST ICI

Un habitue du courrier...

Ne me pardonnerez-vous jamais de ma désinvolture céleste dont j'ai fait preuve dans le courrier de janvier. J'ai été un peu fort. Pourquoi m'avez-vous offensé en ne publiant que les 2/10 de ma lettre...

La place, toujours la place. Mais, pour te prouver que l'on est sans rancune, te revoilà dans le courrier !

Bon ! Passons aux questions :

Quand Tekken 3 sortira-t-il en arcade et sur PlayStation?

Sa sortie en arcade devrait avoir lieu cet été au Japon et dans la foulée en Europe. Quant à sa conversion PlayStation, il faudra attendre en Europe Noël 97. La version import sera quant à elle disponible quelques mois avant.

Qu'est-ce que la carte MPEG ou un truc comme ça?

La carte MPEG est une carte capable de lire des fichiers vidéo compressés à un certain standard. Ce standard est d'une qualité suffisante pour que de nombreuses sociétés de cinéma décident d'adapter leurs films en MPEG. Alors que les cartes vidéo des PC sont aujourd'hui pratiquement toutes équipées d'un décompresseur MPEG, les consoles restent en retrait. Il y avait l'Amiga CD-32 (console hybride de chez Tchernobyl). Le CD-I de Philips avait aussi sa cartouche, mais ce n'est pas ça qui l'a sauvé... Aujourd'hui, dans le monde des consoles vivantes, seule la Saturn possède une carte MPEG grâce à laquelle on peut visionner des films (pas très nombreux hélas). Du côté de Hong Kong, des petits malins ont aussi développé des modules MPEG - également appelés FMV (Full Motion Vidéo) - pour PlayStation. L'intérêt reste limité, sauf peut-être pour découvrir les magazines japonais vendus avec des CD MPEG d'extraits vidéo de jeux.

Comment faire pour jouer avec les Choro-Q dans Ridge Racer Revolution?

On pourrait perversement te renvoyer sur le numéro de Joypad où l'astuce est parue. On pourrait aussi te dire que tout se trouve (et même plus) sur le 36 15 Joypad. On pourrait te répondre que Bernard Menez aurait aussi aimé le savoir sans que cela t'apporte grand chose. Mais, on n'est pas comme ça, oh que non ! Alors pour jouer avec les mini-bolides dans RRR, il faut pendant le Galaga maintenir L1, R1, Bas, Triangle et Select. Tu détruis ainsi tous les vaisseaux. Après, tu peux commencer une partie et oh ! surprise !

Y aura-t-il un Tekken 4?

A peine parle-t-on du trois que te voilà au quatre ! Et bien, même les programmeurs doivent se le demander. La réussite commerciale du 3 sera déterminante. On peut toutefois supposer que Namco tentera d'imposer entretemps un nouveau titre en tant que référence.

Est-ce que Chicopat se relit avant d'envoyer un courrier à Joypad?

Vu le résultat, il y a peu de chances. Ou alors, le problème est plus grave qu'on ne le croit.

Bonne chance à Stéphane Hébert.

Le voilà de retour, tout refait, tout beau ! Fishbone, après de multiples fractures et opérations, revient. Conclusion de l'affaire : Road rash est beaucoup plus rigolo devant l'écran que dedans...

Pourquoi des petits lots dans la Joybank? Pourquoi pas la borne Tekken 3?

Une borne Tekken 3? Bien sûr, nous avions aussi songé à une Ferrari F-40, un appartement de 200m2 avec vue sur le Troca, une soirée avec Ophélie Winter et l'intégrale d'Annie Cordy. Pourtant, sachant que la majorité des lots nous sont offerts par les éditeurs, il y a peu de chance pour que ceux-ci acceptent de nous céder une machine à 300 000 francs... D'autre part, certains lots de la Joybank (comme les Fade to Black dédicacés) sont de véritables collectors.

Laurent Auffret (prononcez Ofraite), l'ami qui essaye de se racheter.

Au pays des Sega Fans

Je suis fan de Sega et de la Saturn (et aussi de Sony). Voici quelques questions qui me travaillent :

Est-ce vrai que Virtua Fighter 3 dans sa version Saturn utilisera le port cartouche?

Tout à fait vrai. Le jeu sera vendu avec une cartouche qui, comme certains produits de SNK, permettra d'augmenter la mémoire et donc la qualité du jeu. Connaissant Sega on peut être impatient de voir le résultat de ce VF 3.

Dark Savior de Climax sortira-t-il tout en français?

Non. Comme tu as pu le voir dans notre dernier numéro lors du test de la version "française", les textes restent en anglais. Une bonne occasion de réviser ses cours de langue (y faut bien voir le côté positif).

Je crois que les 32 bits vont écraser la Nintendo 64. Quel est votre avis?

Oh là, tout doux crin blanc ! Il est vrai que les consoles 32 bits sont pour le moment bien installées, c'est un fait. De plus, qu'il s'agisse de la PlayStation ou de la Saturn, elles possèdent toutes deux de nombreux softs, contrairement à la N64 qui, au Japon ou aux States, ne propose que peu de titres. Toutefois, il suffit de regarder des jeux comme Turok, Mario Kart ou bien encore le J-League de Konami pour se convaincre que la machine peut tout exploser sur son passage ! Il faudra juste que Nintendo sache, en Europe, rendre la machine disponible et accessible au niveau du prix. Bref, marketing, communication et distribution seront les clés de son succès. De plus, la barre devrait être placée plutôt haut, Sony semblant bien décidé à intensifier sa campagne publicitaire lors de la sortie de sa rivale.

Karim Mendil

Le clan des Comics

Je vous écris pour vous demander pourquoi Comics Pad était absent en janvier. Comme beaucoup, je suis fan de comics et je m'étais réjouis d'avoir enfin trouvé un canard qui aie l'air de savoir qui ça existe. Même si la rubrique consacrée était minuscule, c'était une des raisons pour laquelle j'achetais Joypad. Mais là, non, pas de Comics Pad. Grosse déception. Vous auriez pu faire un effort !

A part ça, vous me faites bien marrer, c'est pourquoi je juge votre mag meilleurs que les autres (même s'il n'y a plus Comics Pad).

Mathieu

Une absence de la rubrique Comics remarquée ! L'explication est simple. Pour notre numéro de janvier, l'actualité en termes de jeux vidéo était tellement riche qu'il nous a fallu gagner de la place. Conclusion, les rubriques qui ne sont pas 100% jeux vidéo ont diminué ou ont exceptionnellement été supprimées. Dès le numéro de février, la rubrique est revenue, et ce mois encore, revoilà l'actu du Comics. D'ailleurs, ne manque pas Comics Lobo vs The Mask : vraiment destroy, même s'il est entièrement en VO.



AU SECOURS LES BITS ATTAQUENT !

Je suis complètement troublé par les bits qui arrivent. Je ne sais pas quoi faire : m'acheter une N64, attendre un peu le M2 ou la Neo geo 2, attendre un peu plus longtemps la Saturn 2 ou la PlayStation 2 **(ou attendre la retraite pour la PlayStation 3?).** Ou bien, dois-je simplement conserver ma PlayStation? Répondez-moi, je ne sais que faire de mon argent (CCP 684595 Paris, qu'est-ce qu'on est sympa !). De plus, vu la nouvelle allure de vos tests nippons, pourriez-vous noter sur 100 ces jeux : Mario 64, Mario Kart 64, Killer Instinct Gold.

Resident Gralouz

A ce rythme-là, tu n'es pas près de dépenser tes sous ! Si tu dois toujours attendre la dernière machine, autant arrêter de jouer. Ça sera moins "prise de tête". Néanmoins, voilà quelques éclaircissements sur la situation.

La Nintendo 64 devrait arriver dans notre verte contrée durant l'été prochain. Elle aura avec elle une dizaine de jeux dont certains risquent de faire des jaloux (Turok, Doom 64...). Pour ce qui est du M2, nous ne sommes pas prêts de voir arriver une console dotée d'un tel processeur. De plus, les concepteurs du produit sont particulièrement optimistes : vu les composants, le résultat risque d'être un peu cher. Quant à la Neo Geo 2, si ses chances sont bonnes au Japon, il faudra attendre de voir un importateur officiel arriver en Europe pour que la machine ne soit pas très vite occultée par ses concurrents directes (N64, PlayStation ou Saturn). Restent la Saturn 2 et la PlayStation. Pour la première, on peut être certain qu'elle ne verra jamais le jour. Si l'on en croit certaines rumeurs, Sega recentrerait très prochainement ses activités sur les développements arcade et soft, délaissant ainsi un peu la construction de machine. Quant à Sony, la PlayStation 2 n'arrivera pas tout de suite, la première réussissant toujours à nous satisfaire. Voilà, en espérant que ces quelques éléments t'aideront à investir tes économies.

Quant aux jeux N64, voilà ce que cela pourrait donner : Mario 64 (96%), Mario Kart 64 (90%, le jeu reste très semblable à la version 16 bits) et Killer Instinct Gold (86%, la machine est très loin d'être exploitée convenablement).

FAUT-IL BRULER LA PLAYSTATION?

Je vous écris pour vous dire que moi, pourtant possesseur de PlayStation, je trouve qu'elle n'est pas encore excellente étant donné le nombre de daubes que l'on peut se procurer sur cette machine. Je trouve inadmissible que l'on puisse créer des jeux du genre de Descent, Shellshock ou Mickey (identique à la version Megadrive) et bien d'autres que je ne citerai pas par respect. Les producteurs ne voient-ils donc rien? Ou trouvent-ils leurs jeux de qualité?

Richard Romain

"De la profusion naît la variabilité du concept qualitatif" a dit Lao Tseu. En d'autres termes, on trouve effectivement un peu de tout sur PlayStation, profusion des jeux oblige. En effet, la PlayStation reste une machine relativement ouverte. Il est assez facile de développer un titre sur la machine. De cette façon Sony a su attirer de très nombreux éditeurs, vieux routards ou débutants, afin de satisfaire la demande en softs des utilisateurs. Comme il est "facile" de développer sur cette console, et vu son succès, beaucoup d'éditeurs s'y essaient. Imaginez donc que même si votre titre est super pourri, il est fort possible d'en écouler 50 000 dans le monde. A 400 balles le jeu, on imagine le pactole. Il faut savoir séparer le bon grain de l'ivraie et Joypad est là pour vous aider (bien que Descent soit à notre avis un bon jeu et ce pour de multiples raisons). Toutefois, on trouve aussi (et plutôt facilement) de très bons jeux sur PlayStation. Toutes les machines ont leurs titres faibles (et forts) : la N64 avec un Cruis'n the world ou un MK Trilogy, la Saturn avec Dragon Ball Z ou la Jaguar avec euh... tout? Quant aux éditeurs, sois sûr qu'ils préfèrent avoir de bons jeux. Mais les impératifs de temps et de budgets dans les développements ne facilitent pas toujours les choses. Et puis, certains opportunistes préfèrent jouer de la licence et de la crédulité des joueurs pour placer quelques milliers d'exemplaires de leurs daubes. Néanmoins, sur le long terme, ce n'est pas un investissement rentable. Les joueurs évitent les mauvais labels. "On peut tromper une partie du monde tout le temps, on peut tromper une partie du temps tout le monde, mais on ne peut pas tromper tout le monde, tout le temps".

TOUS DES VENDUS

J'ai plusieurs remarques à faire. La première, c'est la complaisance des tests (des testeurs?) dans le magazine. Il y en a assez de voir des notes gonflées pour des jeux qui, s'ils sont techniquement très réussis il est vrai, n'en sont pas moins injouables et chiants. Je prends pour preuve Tomb Raider, il a été plébiscité par tous les magazines et j'avoue que visuellement il est très accrocheur; des graphismes très réussis qui rendent l'ambiance excellente. Malheureusement, la jouabilité n'est pas bonne. Pourquoi ne pas s'être inspiré de celle de Resident Evil? Enfin bon, il en faut pour tous les goûts et après tout je suis peut-être le seul à ne pas apprécier. Soyez plus intransigeants, vous n'êtes pas là pour faire plaisir aux éditeurs. Nous, joueurs, n'avons la plupart du temps que les tests pour nous faire une idée d'un jeu. Dans une boutique, c'est quasiment mission impossible (précipite-toi vite dans notre Joypad Achat. Ta lettre a motivé une mini enquête).

La seconde remarque ne vous touche pas directement mais sur ce point vous pourriez peut-être faire bouger les choses. Je m'explique, moi pas être pigeon, moi marre d'être pris pour pigeon **(t'aurais pas trop joué à Turok?).** Dans tous les magasins où j'ai pu me rendre, le ou les vendeurs se frottaient les mains. Je sais pertinemment qu'on ne va pas me reprendre un jeu au prix du neuf, mais quand même il y a des limites. Pourquoi ne pas faire un argus des jeux vidéo? Certaines boutiques le font bien mais on se demande sur quels critères. Je pense que ce que vous avez fait dans le numéro de janvier est une bonne chose et qu'il faudrait le faire plus régulièrement (...).

D'autre part, ce serait bien de trouver dans votre système de notation une note concernant le rapport qualité prix d'un jeu. Parce que quand je vois Fifa'97 à 399 francs alors que je vois Star Gladiator à 299 francs je me pose des questions.

Drôle de constat? Alors que la majorité des lettres que nous recevons nous reprochent d'être trop sévères, voici que nous sommes trop indulgents? Nos confrères de PlayMag publient régulièrement des tableaux de notes récapitulatifs où apparaît la moyenne des notes de chaque magazine. Sans doute seras-tu surpris d'apprendre que Joypad possède très souvent la moyenne la plus basse alors que Consoles+ (par exemple) possède une moyenne de notes bien souvent supérieure à 90% (c'est l'Ecole des Fans). Quant à Tomb Raider précisément, tu es effectivement sans doute un cas à part. Comme quoi... On peut écrire une chouette lettre et avoir des goûts bizarres. Tu aimes le poulet rôti? Non? Parce que j'en ai un à refiler. 1,5 kg, une belle bête. Il est néanmoins vrai que le système de notations tels qu'il est à l'heure actuelle un peu partout est étrange. Sans doute changera-t-il très prochainement. Nous attendons votre avis à ce propos et lançons un grand débat. Pour ce qui est de l'okaz et d'un argus, notre Joypad Achat est là pour répondre à ce genre d'interrogation. Enfin, pour ce qui est d'un rapport qualité-prix, l'idée est plutôt bonne et je crois bien qu'elle pourrait nous permettre d'améliorer notre système de notation. On y réfléchit.

LES "QUAND SORTIRONT-ILS ?"

Tekken Trilogy?
Il n'est pas encore question d'un produit de ce genre chez Namco.
Blazing Dragons 2?
Ben... Non, du tout.
Resident Evil Saturn?
C'est prévu pour l'été prochain au Japon. Aucune date pour l'Europe.
Duke Nukem 3D?
Une version PlayStation et une Saturn devraient arriver pour la fin 97.
Final Fantasy VII (PlayStation)?
Sorti le 31 janvier, le jeu devrait arriver pour décembre en Europe.
King of Fighters'95 (Saturn)?
King of 96 devrait être disponible sur Saturn en mai prochain. Quant à King of 95 sur PlayStation, il devrait être disponible à la même date approximativement.
Alerte Rouge?
Officiellement : "Ce n'est pas exclu". Donc oui, à terme.

REMERCIEMENTS EN VRAC

Merci à Michel Vidal pour son sympathique courrier et à Soleimane Mounir qui a de très bons yeux. Ainsi qu'à D. Marsault pour son CD très sympa.

COMMENT NOUS ECRIRE ?

N'hésitez pas à nous poser toutes vos questions et à nous faire part de vos problèmes (même auprès des magasins). Nous sommes là pour vous aider et vous répondre. Alors, prenez votre plume, votre feuille de papier et envoyez le tout (après avoir écrit au moins un mot !) à Joypad, Courrier de Nous (c'est-à-dire vous, les lecteurs), 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.

LES BONS PLA

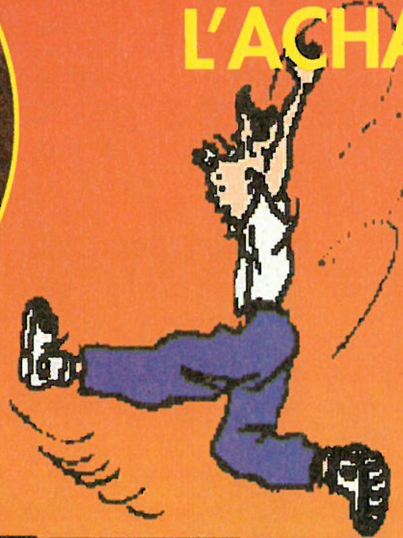
ÉCONOMI

MICROMANIA
35F* D
L'ACHA

SEGA SATURN

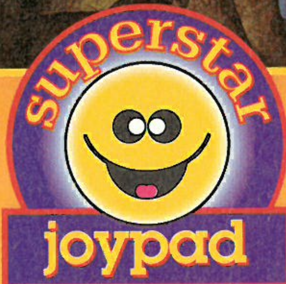
DARK SAVIOR





MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

95%
ans JOYPAD n°61



Dark Savior

Découpez ce bon, présentez-le dans un magasin Micromania et économisez 35 F sur l'un des hits des jeux d'action-RPG

BON POUR
35F* DE
REDUCTION

Sur l'achat du jeu Dark Savior sur Saturn.
A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania.

*Offre valable jusqu'au 31/03/97. Dans la limite des stocks disponibles.



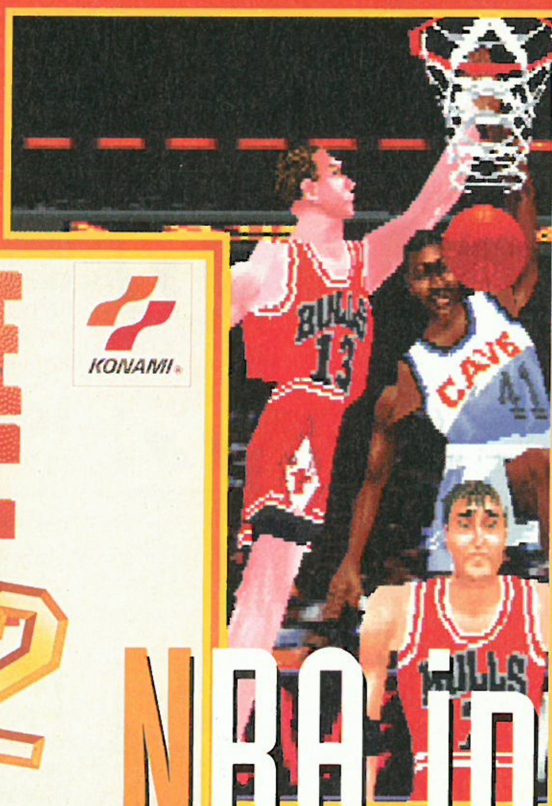
le mag des consoles Joypad

MICROMANIA

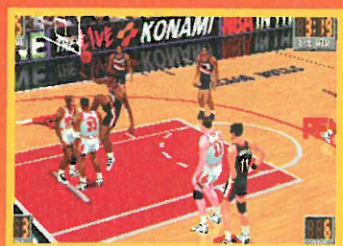
NS DE JOYPAD

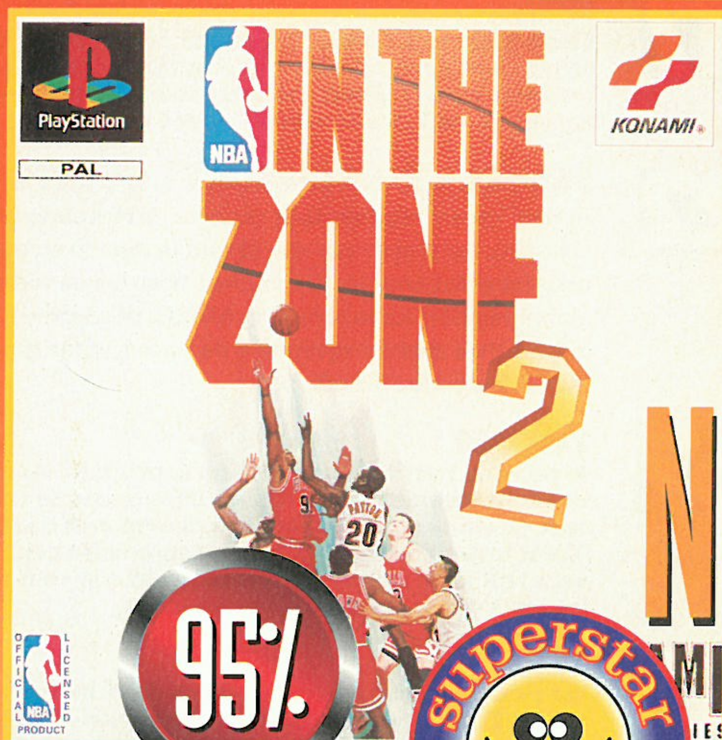
SEZ 35 F !

ŸOUS PROPOSE
ÉDUCTION SUR
DE

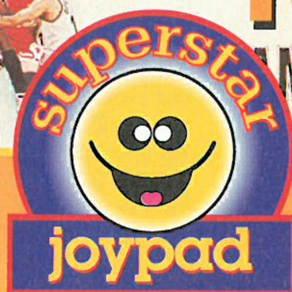








Dans JOYPAD n°61



NBA in the Zone 2

Découpez ce bon, présentez-le dans un magasin Micromania et économisez 35 F sur la meilleure simulation de basket du moment.

BON POUR 35 F* DE REDUCTION

Sur l'achat du jeu NBA in the Zone 2 sur PlayStation.
A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania.

*Offre valable jusqu'au 31/03/97. Dans la limite des stocks disponibles.



le mag des consoles Joypad

MICROMANIA

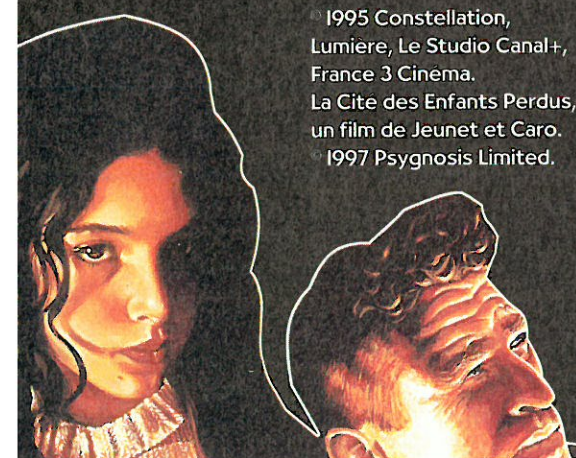
Seuls au monde

Arlette, militante pour l'égalité entre les êtres, serait sans doute outrée. Entre Saturn et PlayStation, le fossé se creuse. La faute à qui? On peut être perplexe. Tout d'abord, lorsque les jeux Saturn ne sortent pas trop tôt (version buggée de Tomb Raider ou version diminuée de Command & Conquer), ils sortent bien plus tard (Die Hard Trilogy ou Soviet Strike). Il y a un problème dans les plannings Sega. Sans parler des jeux en exclusivité qui ne sortent jamais (Heart of Darkness) ou des titres importants qui déçoivent (Die Hard Arcade). Ajoutez à cela les bévues commises à l'encontre de Sega (voir notre article sur le "Nouvel Obs") et vous comprendrez alors que l'humeur de la firme nipponne n'est pas franchement bonne. Comme le disait si bien Calimero, y a des jours où l'on se sent seul au monde. Pourtant, n'allez pas désespérer et penser, comme certains ont cru bon de le laisser entendre, que Sega ne tardera pas à cesser de développer des jeux. D'ailleurs, avec Manx TT, un autre Virtua Cop, un autre Virtua Fighter, un Quake et un Odd World, il y aura vraiment de quoi faire et de "quoi jouer" sur Saturn. Sega est là, et bien là ! Et on ne peut pas en dire autant de Nintendo...

Alors que les titres N64 arrivent - Turok, Fifa 64... -, toujours pas de machine à l'horizon. Chez Nintendo, c'est le silence radio et les rumeurs selon lesquels la machine ne déboulerait qu'en septembre tendent à se changer en une désagréable certitude. Après un succès monumental aux Etats-Unis, Nintendo se ferait-il désirer en Europe? Mais de là à se faire désirer deux ans... Cette fois, ce sont les joueurs français qui vont se retrouver seuls au monde, sans N64.

Bon, heureusement, même s'ils ne sont pas légion, les jeux sont bel et bien là, sur Saturn aussi bien que sur PlayStation. Et comme nous ne nous sommes toujours pas remis de Final Fantasy VII, on récidive ce mois-ci, avec un début de solution et des images pour vous en mettre plein la vue ! Et puis, vous retrouverez aussi toute l'actualite des consoles 64 bits, de Nintendo ou de SNK. Comme si ça ne suffisait pas, un reportage vous permettra de tout voir tout savoir sur V-Rally, le jeu qui pourrait bien pulvériser Sega Rally. Voilà un numero de Joypad qui vous en donnera à voir, et de toutes les couleurs. Restez calme, Arlette nous dit que la Révolution, c'est pas pour tout de suite.

T.S.R.



som[maire]

JOYPAD 62

maire

M A R S 1 9 9 7



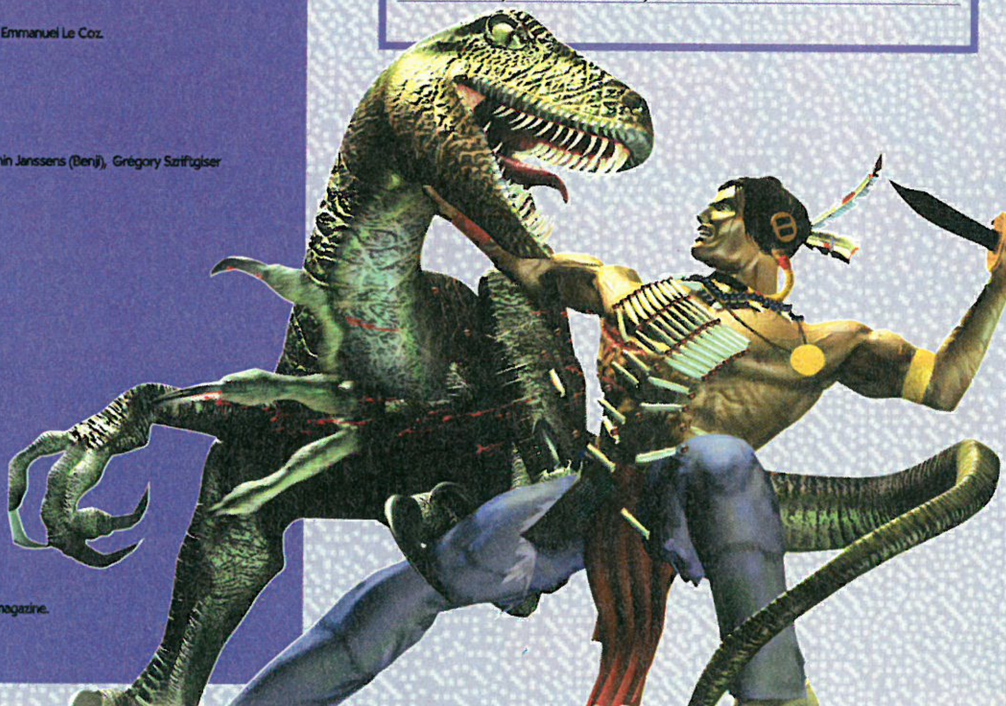
TESTS ET ZOOMS DU MOIS

JOYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Rédaction : 6 bis rue Fournier 92110 Clichy
Gérants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini (Trazom)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Christophe Gourdin, Stéfanie Brunelle, Marie-Noëlle Hedon, Isabelle Lacombe, Emmanuel Le Coz.
Secrétaire de rédaction : Ivan Gaudé
Illustrateur : Pi XX
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas
ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO : Grégoire Hellot (GREG), Kendy Ty (KENDY), Olivier Fallaix, Benjamin Janssens (Benji), Grégory Szriftgiser (Rahan), Sébastien Hamon,, Stéphane Hébert, Serge Février , et Stéphane Audegond.
Trucs & astuces : Kendy
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan
Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermellin (Banana San)
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 08 00 38 40 10
Télématique : 3615 JOYPAD
Concepteur : Mic Dax - Rédacteur-Animateur : El Fredo
Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir page 77
Abonnements, TSA 20215, 92887 NANTERRE CEDEX 9. Tél : 01 44 89 41 14.



Tarifs 1 an (11 n°) : France (229 F), étranger (309 F). Tarifs avion sur demande
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine
1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°) : 1 490 FB
Ce numéro contient un poster non-folioté broché entre les pages 66 et 67 du magazine.
Illustrations de couv. : V-Rally © Infogrames 1997 et Turok © Acclaim 1997.

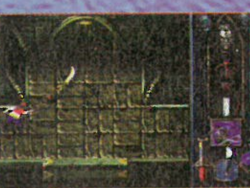


ICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

LES TOPS MEGACARTE







Incarnez les **forces du mal** sous les traits de Kain, le **chevalier maudit** dans ce magnifique jeu d'action de Crystal Dynamics. **Réussite graphique et sonore**, Legacy of Kain possède une **ttable ambiance maléfique** qui lui donne un intérêt et une ension uniques.

TOMB RAIDER — HIT

Vous dirigez **LARA CROFT** dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la **recherche d'Atlantis**. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes **exceptionnels** vous fera vivre à 1000 à l'heure.





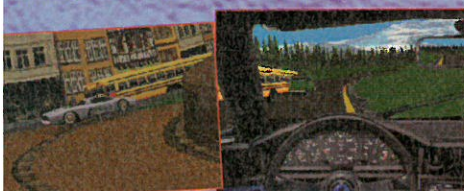
Little Big Adventure — NEW

Twinsen est à la fois **prophète et sauveur**. Vous êtes plongé dans une aventure surréaliste et pleine de suspense. Vous traversez les continents en cherchant désespérément à **délivrer le monde de votre redoutable ennemi... Un Hit PC CD Rom adapté sur votre console.**



EED FOR SPEED 2 — NEW

Une formidable simulation de **course automobile** «2 **eurs simultanés**» sur 7 circuits : **8 voitures mythiques (la Lotus Esprit V8, ord GT-90, la Ferrari F50...)**. A ne rater sous aucun prétexte !



Pandemonium! — HIT

Un fabuleux jeu d'aventure où chaque monde vous émerveillera par la **féerie des décors**, le nombre de **passages secrets étonnants** tout au long des **25 niveaux de jeu**. C'est simple on frôle **la perfection !!**



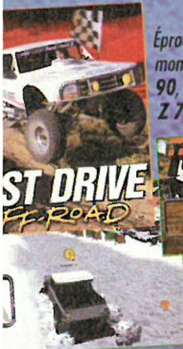
NBA IN THE ZONE 2 — NEW

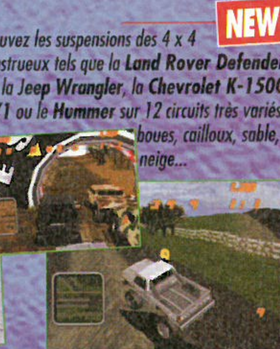
Tous les mouvements des joueurs ont été entièrement retravaillés et sont fidèles à la **réalité : 27 équipes de la NBA** sont regroupées pour vous permettre de pratiquer votre sport favori jusqu'à **8 joueurs simultanés.**



ST DRIVE OFF-ROAD — NEW

Éprouvez les suspensions des 4 x 4 monstrueux tels que la **Land Rover Defender 90**, la **Jeep Wrangler**, la **Chevrolet K-1500 Z 71** ou le **Hummer** sur 12 circuits très variés : boues, cailloux, sable, neige...





HEXEN — NEW

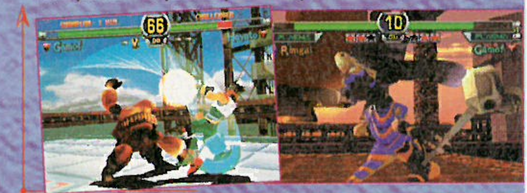


Retrouvez-vous dans une **quête cauchemardesque** dont le but est de **détruire les dirigeants maléfiques. 12 armes** à votre disposition dans ce **doom like au réalisme étonnant.**



STAR GLADIATOR — HIT

Un rendu des **lumières et des effets de transparence** impressionnants, un système de **combos très original**, des **coups spéciaux innombrables**. A voir impérativement pour comprendre ce que **baston** veut dire !



1/2 million de Mégacartes* çà se fête !

500 jeux offerts* par Micromania et ses Partenaires

EIDOS











LES TOPS MEGACARTE





Offre Spéciale Mégacarte ! UNE 2e MANETTE GRATUITE**

La Saturn + Sega Rally + World Wide Soccer — 1590 F

MANX TT Super Bike — NEW

Découvrez cette superbe conversion du jeu d'arcade sur Saturn, le Sega Rally du **2 roues** ! Ultra rapide, **3 vues** différentes, des décors particulièrement soignés, une **réalisation incomparable !!**



DIE HARD ARCADE — NEW

Voici véritablement le **jeu de combat en 3 D** dans l'esprit de Street of Rage tel qu'on en rêvait **sur console 32 bits**. Des coups spéciaux impressionnant avec une **grande variété d'armes**. Une **adaptation parfaite de la borne d'arcade !**



Reportage

V-RALLY 97 CHAMPIONSHIP EDITION

A peine 20 lignes de news dans le précédent numéro de Joypad pour saluer l'arrivée prochaine de V-Rally... Rendez-vous compte ! Pour une fois qu'un titre français - signé Infogrames - semble aussi prometteur, comment ne pas chercher à en savoir plus? Après avoir passé plus de deux semaines à harceler l'équipe de développement, voici (en exclusivité) les infos - et les photos - que vous attendiez sur la «Wawawoum made in France».

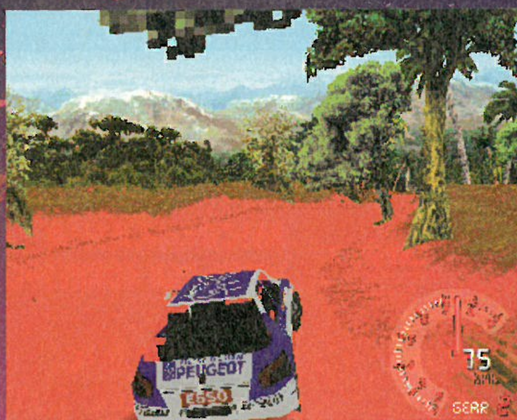
Le Sega Rally de la PlayStation

Reportage par Benji

Si l'on vous parle : 1/ de petits hommes bleus dessinés par le défunt Peyo, 2/ d'un groom en vadrouille assisté d'une bestiole bariolée dotée d'une queue immense, le tout créé par le défunt Franquin et 3/ d'un petit chien blanc frisé qui ne se sépare jamais d'un enquêteur mondialement connu et d'un capitaine alcoolique imaginés autrefois par le défunt Hergé, vous pensez à... Infogrames naturellement. Pourtant, les lignes qui suivent ne retracent aucunement les aventures de la Schtroumpfette prise au piège par l'odieux Gargamel. Il y est question du - possible - jeu de l'année, alias V-Rally.

V comme Victory

Pourquoi le titre? *"Ce nom tend à restituer virtuellement les sensations du*





Reportage





Le jeu à deux semble plus que prometteur (écran séparé à la verticale ou à l'horizontale). Le jeu à trois ou quatre sera divin !

en plus de membres du staff Infogrames. D'où une motivation certaine et un résultat qui dépasse probablement ce qui était initialement prévu. *"Il y a de nombreux fanatiques de sport mécanique au sein de la société et ce projet a reçu beaucoup de soutien de leur part. Ce relatif succès m'a donné l'opportunité de monter un nouveau studio de développement réunissant des dingues de jeux d'arcade et de sport…"* Néanmoins, ce producer plein d'entrain regrette de ne pas avoir mis la main à la pâte : *"Par manque de temps, je n'ai pu me consacrer à la programmation de V-Rally, mais l'étude du monde du rallye et du sport auto en général fut une réelle partie de plaisir."* Pourtant, jouer le rôle de chef parti en guerre contre les Japonais sur leur propre terrain (cf. "V comme Vendetta") n'est pas de tout repos (c'est un pléonasme).

V comme Vendetta

"V-Rally nous donne l'occasion de faire un pied de nez à tous ceux qui pensent que les Japonais sont les rois sur le créneau des jeux de courses en 3D temps réel !" Pour se gausser des Nippons et faire montre d'un certain savoir-faire frenchy, Infogrames investit dans le potentiel d'une dream team de seize personnes. Quinze mecs (dont un chef de projet, un responsable technique, plein d'ingénieurs du son et de l'imagerie et tout autant d'infographistes) et une nana (charmante assistante technique) ont donc bûché comme des dingues pour aboutir à V-Rally dans sa version finale : un jeu qui se joue jusqu'à quatre simultanément (avec le link), pourvu en outre d'un générateur de circuits. *"Mes voyages - fréquents - au Japon me permettent d'étudier ce qui fait la force des Japonais dans l'industrie des jeux vidéo : le game play… qui sera une des qualités majeures de V-Rally. (...) Un gameplay et surtout une interface graphique que, suite aux divergences culturelles fondamentales entre*





STAGE SELECTION — V-RALLY

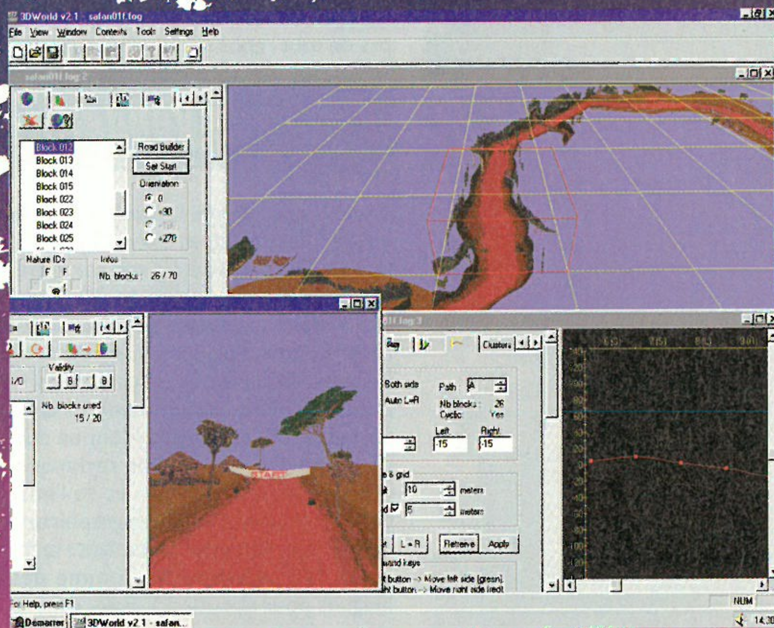
RALLY	RAC
STAGE	1
ROAD	ASPHALT
WEATHER	SUNNY
RACING TIME	MIDDAY

BEST TIMES

1	AXA	2'01"03
2	STE	2'06"05
3	DAV	2'09"23
4	MAX	2'22"55
5	VIR	3'11"02

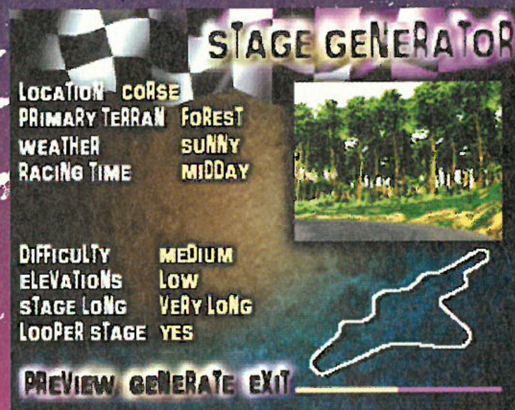
Quelles que soient vos envies du moment, vous pourrez au choix partir écraser des lapins en forêt, dans la montagne, sur route sèche ou par temps humide. La plupart des compétitions reprises par les médias se trouvent dans V-Rallye : du Rallye de Monte-Carlo au Rallye d'Indonésie en passant par le Rallye Corse.

Si les programmeurs se sont efforcés de fournir des circuits détaillés d'une grande variété (tout en 3D, cela va de soi), vous pourrez, vous aussi, vous prendre pour Dieu. Grâce au système de 'track generating', le joueur crée son propre rallye en fonction de paramètres prédéfinis (météo, relief, etc.).



"V-Rally nous donne l'occasion de faire un pied de nez à tous ceux qui pensent les Japonais sont les rois dans le domaine"

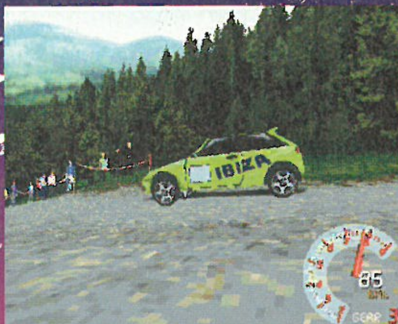
L'interface graphique paraît particulièrement soignée, comme le reste du jeu, d'ailleurs. "Une attention toute spéciale a été apportée au moindre détail, chaque pixel, chaque couleur", précise Stéphane Baudet.

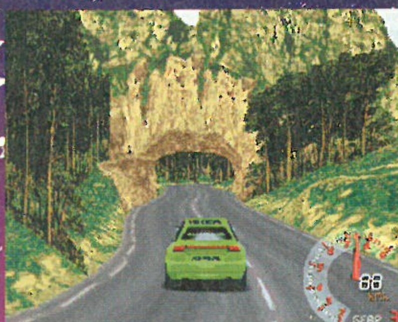


l'Europe et le Japon, nous nous chargeons de modifier légèrement dans la version destinée à ce marché très spécifique. Le jeu est très attendu au pays du Soleil Levant et j'espère que nous ne décevrons personne…" Surtout pas Namco et Sega, hin, hin, hin (sarcasmes bien choisis).

V comme Voitures

Techniquement et visuellement parlant, en quoi V-Rally est-il révolutionnaire? *"Dans le désordre : grâce à son gameplay, au réalisme dans les sensations de pilotage, à sa qualité sonore, à ses modes multiplayers et à sa grande variété dans les circuits."* Grâce au générateur de circuits aussi, c'est un fait. *"Le 'track generating' ou générateur de spéciales est le cœur du concept de V-Rally. En rallye, les deux aspects "Je roule à toute berzingue vers l'inconnu" et "Je dois faire confiance à mon copilote" sont primordiaux. C'est ce qui fait tout le piment de ce type de compétition. D'où notre intention de soumettre un nombre très importants de circuits associés à un générateur permettant d'en créer à l'infini."* En pratique, le joueur, sans vraiment tracer un circuit dans sa globalité, agit sur un





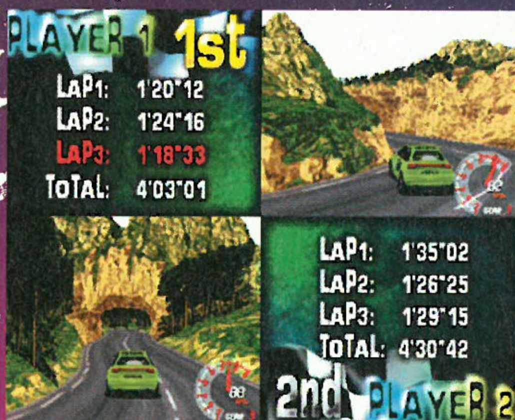
Les lieux du drame



Une partie de l'équipe s'est rendue sur les lieux du crime : le Rallye de Monte-Carlo version 1997. L'occasion pour eux de prendre moult clichés de monstrueux bolides dont le design fut retranscrit dans le jeu (avec l'accord des constructeurs).









rallye" explique Stéphane Baudet, producer du projet. V comme vite ou "Vlan, j'me suis pris le mur en pleine poire parce je ne l'avais point vu et que mon co-pilote est franchement mauvais", en quelque sorte. *"Mais le 'V' de V-Rally peut également signifier victory"* poursuit notre interlocuteur. Pourquoi pas. En fait, il est dit que ce titre remonte au projet précédent, 16 mois plus tôt, qui s'appelait alors V-F1 : *"V-F1 devait nous permettre de démontrer que nous étions techniquement capables de rivaliser avec les meilleurs titres japonais du genre, comme Ridge Racer et Sega Rally"* Devinez la suite ! Convaincue, la direction d'Infogrames donne le feu vert à une équipe de développement conséquente pour produire un jeu de rallye en 3D doté d'options inédites telles qu'un générateur de circuits. *"Lors du développement de V-F1, nous avions déjà V-Rally en tête, si bien que la transition s'est opérée d'elle-même. Nous avons enchaîné sur V-Rally, plus ambitieux, en sachant qu'il faudrait encore quelques mois bien remplis pour arriver à nos fins"*, confie Stéphane. V-Rally constitue un vrai pari pour l'éditeur qui s'essaye ici à des technologies de pointe aussi diverses que la 3D temps réel, la dynamique des véhicules (avec la collaboration des constructeurs), l'intelligence artificielle du pilotage et enfin la spacialisation du son (son en Dolby Surround).

Le premier jeu de rallye avec un éditeur de circuits

V comme Vroum

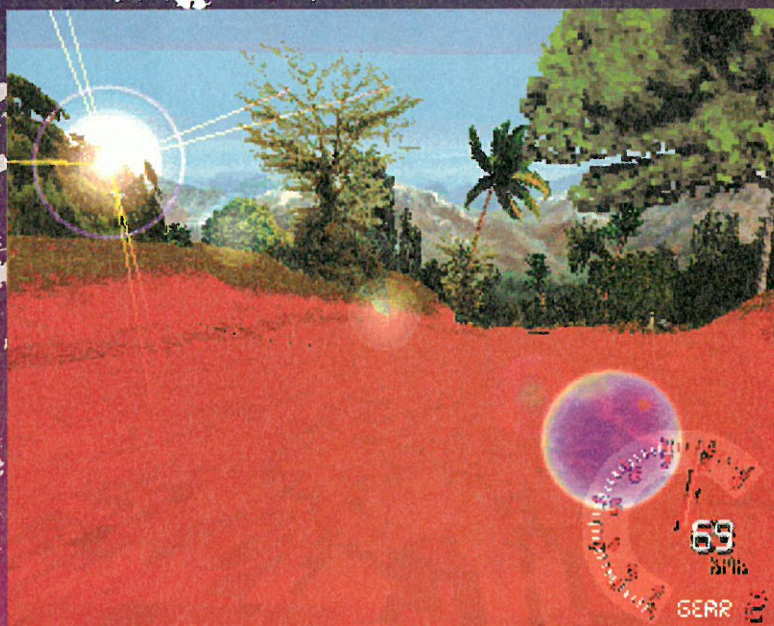
Tout petit déjà, alors qu'il se sert encore de son postérieur pour glisser sur le carrelage et foncer dans la gamelle du chien, Stéphane Baudet, le "réalisateur" du jeu (le terme est de lui, NDLR), se sent irrésistiblement attiré par les quatre roues... *"L'idée de faire un jeu de bagnoles relève davantage de mes caprices, je crois, que d'une décision purement éditoriale. Je suis passionné de sport automobile depuis pas mal de temps et je pensais qu'une société comme Infogrames était tout à fait capable de se lancer dans la conception d'une simulation auto de qualité."* Les premières images tendent à confirmer ses dires, non? Il faut avouer qu'au fil des mois, Stéphane remporte l'adhésion de plus

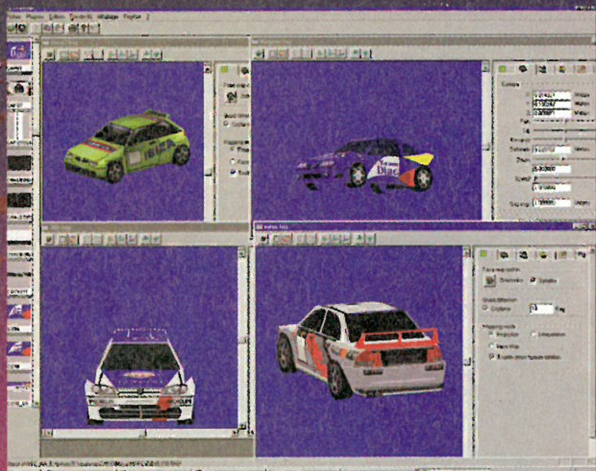
Les spécificités de V-Rally

- 45 circuits prédéfinis + un générateur de spéciales.
- De 1 à 4 joueurs avec un écran splitté à la verticale ou à l'horizontale (2 joueurs par écran, 4 via le link sur deux postes séparés).
- 3 types de vue (1 à l'intérieur de la voiture et 2 à l'extérieur).
- 8 voitures de rallye "classiques" + 3 bolides cachés.
- Son en Dolby Surround.
- Effets météo saisissants.
- Compatibilité avec le volant MadCatz.

C'est-y-pas beau, tout ça? 3 angles de vue sont disponibles en plus des coups d'œil à jeter sur la gauche ou la droite du véhicule pour savoir si un concurrent s'apprête à doubler.







Les bolides à piloter ont tous participé au championnat des rallyes 1997 : la Subaru Impreza, la Ford Escort, la Mitsubishi Lancer Ev. IV, la Seat Ibiza kit-car, la Renault Maxi Megane, la Peugeot 306 Maxi, la Nissan Sunny GTI et la Ford Escort kit-car. Quant aux trois véhicules cachés...

grand nombre de paramètres (la forme générale du circuit, la localité du rallye, le relief, les conditions météo et l'heure à laquelle débute la course, déterminante pour l'emplacement du soleil et de la lune) ce qui lui évite un travail long et fastidieux. Il ne reste plus ensuite qu'à sauvegarder sa création sur memory card... Dernière innovation et non des moindres : les positions des caméras une fois au volant d'un bolide. *"En complément des vues principales plus ou moins éloignées, les touches L et R du paddle permettent de jeter rapidement un coup d'œil à droite, à gauche ou derrière la voiture (L+R) pour mieux apprécier et anticiper le prochain virage ou les concurrents susceptibles de vous doubler."* Imaginez lorsque tout cela bougera sur votre écran au rythme de 30 images par seconde !

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBILITÉ EUROPE : JUIN 1997

Remerciements à toute l'équipe de V-Rally pour son professionnalisme et plus particulièrement à Virginie Balland et Stéphane Baudet pour leur efficacité.



Les auteurs du crime



Dream Team d'Infogrames. En haut à gauche et de gauche à droite : Jean-Pierre Saunier (stagiaire), Franck Drevon (infographiste), Etienne Saint-Paul (ingénieur du son), Marc-Antoine Argenton (stagiaire), David Nadal (ingénieur en imagerie) et Virginie Balland (assistante efficace). Ligne du bas, de droite à gauche : Jean-Yves Geffroy (programmeur), Thierry Chantier (musicien), François Grand (programmeur), Frédéric O'Rourke (programmeur et ancien d'Ocean UK), Frédéric Jay (responsable technique) et Stéphane Baudet (le chef).





News Yaroze !*



1/ Doom 64 (N64 US)
Turok à peine sorti, voici déjà poindre de superbes photos du mythique Doom sur l'Arlésienne... pardon, sur la N64. Et ça s'annonce fabuleux ! (pages 50 à 53).

2/ Adidas P.S.I. 97 (PlayStation Euro)
Pas une suite à proprement parler, mais plutôt une remise à niveau, pour les fans qui la réclamaient depuis longtemps ! (pages 56-57).

3/ Fifa 64 (N64 Euro)
Voici la première news officielle d'un jeu de sport sur N64 ! Konami a intérêt à se dépêcher s'il ne veut pas perdre des ventes sur son "Perfect Striker" ! (page 59).

4/ Virtua Fighter 3 (Saturn Jap')
Ça y est, elles sont là les premières photos de VF3 Saturn ! Certes, ce n'est que la démo, mais tout de même, c'est fort, non? (pages 18-19).

5/ Human GP 64 (N64 Jap')
De la Formule 1 sur N64, voilà qui n'est pas banal. Heureusement qu'on est là pour vous dire si ça va être bien ou pas ! (pages 36-37).

6/ Saga Volunteer (PlayStation Jap')
Alors que Final Fantasy VII continue de nous bluffer, voici un titre qui pourrait bien lui succéder dans le coeur des amateurs de RPG. Signé Square, bien sûr ! (page 46).

* "Faisons-le ensemble !"

Ce mois-ci, c'est clair, il n'y a que des nouvelles brûlantes ! Entre les premières images de la version Saturn de Virtua Fighter 3, la fusion mythique entre Sega et Bandaï ou encore le nouveau report de la sortie de la N64 en France, on a été gâtés ! Après nous être remis de ces dépêches qui ont valu quelques crises cardiaques à certains membres de la rédaction, nous avons tout de même pu dégoter quelques belles "news" de derrière les fagots. Oui, juste derrière là-bas... Oui c'est là, bravo ! News japonaises tout d'abord avec un retour sur certains titres N64 dont nous avons reçu de nouvelles photos. News américaines ensuite avec les premières images de la version N64 de Doom ! Et enfin news européennes avec le très attendu Total NBA'97 sur PlayStation ou encore Adidas Power Soccer la suite ! Régalez-vous et à dans un mois pour de nouvelles aventures vidéo-consoliennes !

LA RÉDACTION QUI ACCUMULE LES "SCOOPS" !



Virtua Fighter 3





On le savait depuis un petit moment : Sega prépare une version Saturn Virtua Fighter 3, le dernier né des ux de baston de la série Virtua, et e plus réussi graphiquement à ce jour ! Alors, pour faire rêver les plus impatients, en voici quelques images, les débuts de ce jeu pas comme les autres.

Première surprise : Sega a l'air d'avoir réussi son pari ! Certes, les animations et le rendu des personnages ne sont pas aussi beaux, précis et séduisants que dans le jeu d'arcade. Ainsi, les visages ne portent pas le détail des expressions des protagonistes que l'on peut admirer dans la démo de la version arcade de Virtua Fighter 3. Les mouvements et plis formés par les vêtements sont dix fois meilleurs que ceux des héros de VF 2, mais encore très en deçà de ce que Sega est arrivé à réaliser avec sa version arcade de VF 3. Ne rêvons pas, une Saturn coûte mille francs environ, et un VF 3 - version arcade -, suivant le modèle choisi, presque une centaine de fois plus !

Moins fort que l'arcade

Malgré le fait que Virtua Fighter 3 Saturn ne sera pas aussi bluffant que la version arcade, ne serait-ce que pour des raisons techniques, le travail qu'ont réussi à faire les ingénieurs et développeurs de Sega est stupéfiant ! Chapeau bas : les graphismes de ces images de VF 3 sont aussi fins que détaillés. Il suffit de se remémorer les polygones apparents des combattants de Virtua Fighter 1 sur Saturn, pour réaliser les progrès qui ont été faits en 3 ans.


Les expressions du visage sont très réalistes dans la présentation.

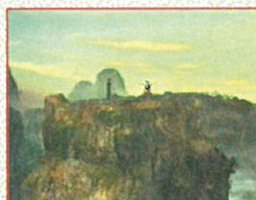
Reprenant l'intro du jeu d'arcade, Sega met en scène les différents protagonistes du jeu, et résume un peu les motifs qui les poussent à s'affronter : Lau apprend à Pai le Kung Fu, puis l'abandonne. Jacky prend soin de sa sœur Sarah, transformée en une zombie/machine à tuer par une organisation criminelle. Jeffry le pêcheur australien joue avec son requin préféré...

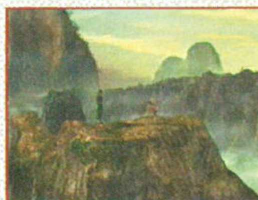
Une nouvelle référence en baston

Enfin, il est bon de rappeler que la version Saturn sera vendue avec une cartouche, à la façon des titres de chez SNK. Celle-ci, se plaçant sur le port cartouche alors que le CD tourne à l'intérieur, a pour vocation d'améliorer les capacités de la machine par un ajout de mémoire. On peut ainsi être certain




! Tu peux te retourner, me !









que VF3 sera techniquement supérieur à ce que proposait VF2. Logique ! Bref, après la claque VF2, on ne peut qu'être impatient. D'ailleurs, les premières images issues de l'intro du jeu laissent présager du meilleur. Sega frappera très fort avec ce VF 3 et Namco, avec Tekken 3, pourrait bien avoir du mal à soutenir la comparaison. VF 3 a en effet l'ambition d'être la nouvelle référence du jeu de baston pour 97. Avis aux amateurs.

EDITEUR : SEGA
SORTIE JAPON : COURANT 1997
DISPONIBILITÉ EUROPE: 1997, MAIS PLUS TARD.



L'un des 2 nouveaux est un Sumo surpuissant.



Aoki, la geisha, possède des armes redoutables !

METTEZ UN MODEL 3 DANS VOTRE SATURN !

Tout le monde attendait de voir comment Sega allait s'y prendre : si l'on résume les choses un peu brutalement, on a d'un côté une consoles 32 bits aux capacités 3D ayant leurs limites, et de l'autre, la machine d'arcade qui actuellement mouline le plus de polygones à la seconde. Le problème des ingénieurs de Sega est tellement simple, qu'il en devient trivial : comment faire rentrer le Modèle 3 dans la Saturn...
Ben, à première vue, ils ont trouvé un moyen. Le moyen en question reposerait sur la présence d'une cartouche spéciale qui s'enfiche dans le port de la Saturn, en plus du jeu qui serait sur CD-Rom. Ce "booster graphique" permettrait alors à la Saturn d'afficher des images d'une bien meilleure qualité. Bien sûr, il augmentera le coût du jeu VF 3 pour Saturn, qui devrait être vendu aux alentours de 10 000 yens (environ 500 francs).



L'évolution

Elle est flagrante depuis l'apparition des plaquages de textures. On attend de voir les images du jeu de VF3...



Virtua Fighter 1



Virtua Fighter 2

SEGA ET BANDAI : LA FUSION... FROIDE

Le 23 janvier dernier, coup de théâtre dans le Landernau des jeux vidéo nippons : au cours d'une conférence de presse tenue à la dernière minute, Sega et Bandai annoncent leur fusion !







Il faudra faire cohabiter désormais les héros de Sega....



La fusion des deux sociétés prendra effet le 1er octobre 1997. La société Bandai va disparaître, et la société Sega se transformer en Sega Bandai. La nouvelle société sera dirigée par l'actuel Président Directeur Général de Sega, Isao Okawa.
Monsieur Okawa a du pain sur la planche : non seulement Bandai ne va pas très bien (voir notre encadré), mais ce n'est pas non plus la fête chez Sega. Si la division arcade continue à être une des vaches à lait de Sega, les ventes à l'étranger se sont évaporées (merci Sony !) et même au Japon la Saturn a connu des temps plus cléments. Sega vient ainsi d'annoncer des pertes exceptionnelles de 27 milliards de yens. Il ne faut quand même pas trop noircir le tableau : Sega devrait annoncer un bénéfice pour 1996 tournant autour de 5,3 milliards de yens, en progression de 26 % par rapport à l'année dernière, mais en baisse par rapport au résultat initialement annoncé de 10 milliards de yens.

Sega Bandai : le Disney du jeu vidéo

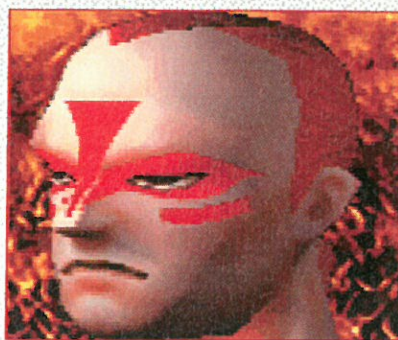
Sega Bandai devrait "peser" 588 milliards de yens, soit environ 29,5 milliards de francs. Certes, il s'agit d'une estimation optimiste, car il y aura certainement beaucoup de doubles emplois, y compris au niveau des circuits de distribution... Mais il s'agit de toute façon de la naissance d'un nouveau colosse.
Au Japon, les commentaires sont unanimes : tous les observateurs s'accordent pour estimer qu'il s'agit d'un rachat de Bandai par Sega, même si officiellement c'est une fusion avec échange d'actions dans la proportion d'une action Sega pour 0,76 de Bandai. De même, ils sont très loin d'afficher l'optimisme de Sega et de Bandai concernant cette fameuse "synergie de l'industrie des loisirs". En fait de synergie, le seul point commun de Sega et de Bandai serait plutôt leur situation économique délicate !



Il est vrai que l'expérience de Bandai pour tout ce qui est commercialisation de jouets ou de jeux vidéo basés sur des héros d'animés est exceptionnelle. C'est à Bandai que l'on doit l'apparition de DBZ en jeux vidéo, Slam Dunk ou les Sailormoon. Mais il ne faut pas oublier que ces licences proviennent presque toutes de la Toei (studio d'animation prolifique), ce qui revient à avoir tous

ses oeufs dans le même panier...
Par contre, une grande partie des activités annexes de Bandai sont directement concurrentes de celles de Sega. Par exemple : Banpreston, une société affiliée à Bandai, produit des jeux d'arcade, comme Sega. De son côté, Sega s'est récemment lancé dans le domaine du jouet, chasse gardée de Bandai. Sega a ses propres systèmes éducatifs/ludiques (Pico) qui, là encore, entrent en concurrence avec beaucoup des (rares) logiciels pour la Pippin. La liste est longue... et va sans doute constituer un casse-tête pour la direction de la nouvelle société.





On peut alors se poser quelques légitimes questions sur l'avenir de cette fusion. En effet, dans une fusion "standard", une société en bonne santé fusionne avec une autre qui a quelques problèmes. Ici, la situation semble bien différente. On a l'impression qu'il s'agit plutôt d'une fuite en avant, pour deux sociétés en difficulté. Pour Bandai, à moyen terme la faillite semblait se poindre à l'horizon. Et pour Sega, même s'il n'est pas question de faillite, les ventes asthmatiques (surtout à l'export) et la nouvelle donne du marché des jeux vidéo semblent avoir obligé l'éditeur/constructeur à réagir, sous peine de voir la concurrence prendre les devants (Sony, Nintendo et bientôt Matsushita).

Sega en difficulté?

Sega a adopté depuis plusieurs mois une position agressive et efficace, visant principalement les otakus (les passionés) japonais, avec des produits comme Evangelion2, Digital Dance Mix, PuriKula... Mais Sega a l'obligation de réagir très vite, et sur des marchés plus importants que celui des otakus. A ce propos, dans les heures qui ont suivi l'annonce de la fusion Sega/Bandai, le président de CSK (une très grosse société japonaise spécialisée dans le domaine des technologies informatiques professionnelles, très présente dans le capital et les couloirs de Sega) a annoncé quelque chose de très intéressant. Il a déclaré que Sega devrait commercialiser des jeux vidéo sur les plates-formes les plus vendues, avec un gros sous-entendu envers la 32 bits de Sony... De plus, la rumeur voudrait que, quelque part en Angleterres, on travaille à la réalisation de versions PlayStation des plus gros hits de Sega... En attendant, on peut se demander ce que vont devenir les projets en cours de Bandai, et notamment ceux qui concernaient les softs PlayStation...

FUSION LOURDE

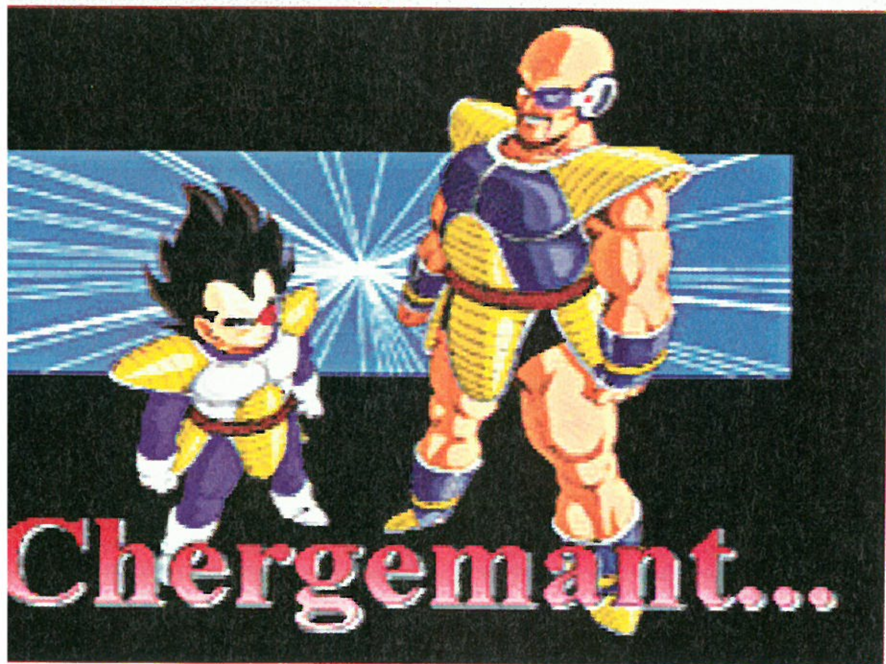
	SEGA	BANDAI	SCE*
Employés	3 907	826	1200
Créé en	Juin 1960	Juillet 1950	Décembre 1994
Ventes 1996	19 milliards FF	9 milliards FF	16 milliards FF
Résultats 96	240 millions FF	-407 millions FF	NC

* SCE = Sony Computer Entertainment





Fragilisée, Sega cherche à reprendre l'initiative avec cette fusion-acquisition.



Rassurez-vous : chez Bandai, ils sont quand même meilleurs en affaires qu'en orthographe...

Bandai en petite forme

Après avoir gagné vingt milliards de yens en 95, on estime à 9 milliards de yens les pertes de Bandai pour l'année 1996. Comment la société a-t-elle pu en arriver là?
Il semble que cela soit dû à deux investissements malheureux et coûteux. Tout d'abord, le projet Pippin. Après avoir licencié la technologie Pippin (très proche du Macintosh) auprès d'Apple, et avoir investi des millions de yens en publicité, fabrication..., Bandai a été incapable de fournir des logiciels, et qui plus est des logiciels intéressants. Bref, une machine coûteuse (environ 2 500 francs) et qui ne dispose que de quelques titres, dont la majorité restent vraiment médiocres. Par ailleurs, Bandai a aussi misé cette année (qui fiscalement se termine en mars au Japon) sur les Power Rangers américains. Partant de ventes pas trop mauvaises en 95, Bandai a parié sur la continuité de la popularité de la série télé auprès des kids américains. Las, d'autres séries de meilleure qualité et surtout plus intéressantes (ce n'est pas très difficile !) ont relégué les Power machinchose dans les tréfonds des poubelles de l'histoire de la télé américaine. Résultat : Bandai s'est retrouvé avec des tonnes de poupées mannequins invendues sur les bras...



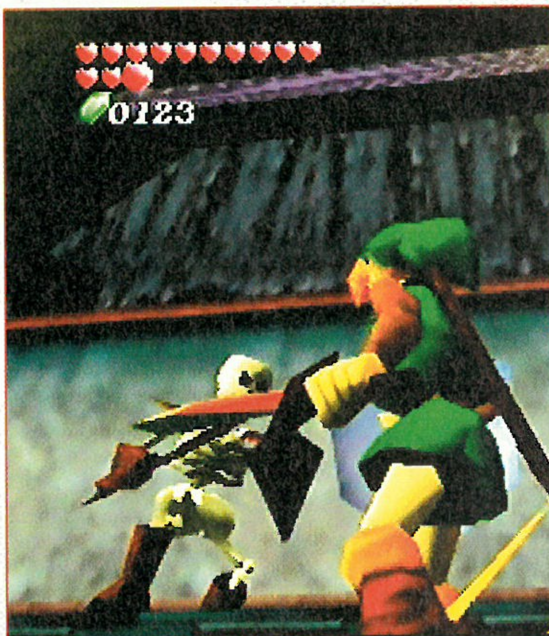
Les dernières nouvelles du front N64

Malgré l'annonce faite par Nintendo France de repousser la sortie de la console à une date "indéterminée", nous sommes débordés par les demandes de lecteurs qui veulent en savoir toujours plus sur les jeux N64 à venir. Comme le client est roi et que le client c'est vous, ben vous avez gagné ! D'autant plus que nous voulions vous faire partager la découverte des images des titres phares de cette console, qui sera certainement disponible en France cet été ou... en septembre prochain ! Bref, voici les dernières infos et images made in NintendoLand. C'est parti !



Zelda No Densetsu

Cette cinquième version, toutes consoles confondues, des aventures de Zelda va profiter au maximum des possibilités de la Nintendo 64 : capacités graphiques 3D et DD64. En route pour un RPG orienté action !





Vos adversaires vous attaquent généralement en groupes.

La légende de Zelda 64, ce n'est pas l'alliance du Sabre et du Goupillon, mais plutôt celle du Sabre et du Sortilège... Incarnant Link, qui manie aussi bien le coupe-choux, que les sorts de magie (et quand il le faut la bombinette, le boomerang ou l'arc), vous partez dans une quête très proche de celle que vous avez déjà vécue sur Super Famicom. Mais cette fois-ci, en 3D et en TechniGigaColor ! Dans les aventures précédentes de Zelda, vous ne saviez peut-être pas lorsque vous avez regardé l'écran pour la première fois, que le héros était un elfe pure souche : les détails graphiques n'apportaient pas vraiment un rendu impeccable au niveau du lissage. Désormais, grâce aux capacités graphiques de la Nintendo 64, Link a tout d'un elfe : nez retroussé, yeux légèrement en amande, et oreilles pointues... Plus question de le confondre avec un simple quidam ou un gobelin égaré. Grâce à une technique similaire à celle que l'on peut admirer dans Mario 64, le jeu opère automatiquement des changements



De l'art de se mouvoir...

Ce n'est pas parce que Link est désormais en 3D qu'il a perdu ses capacités de sportif hors-pair ! En 2D comme en 3D, il est toujours aussi agile et souple.

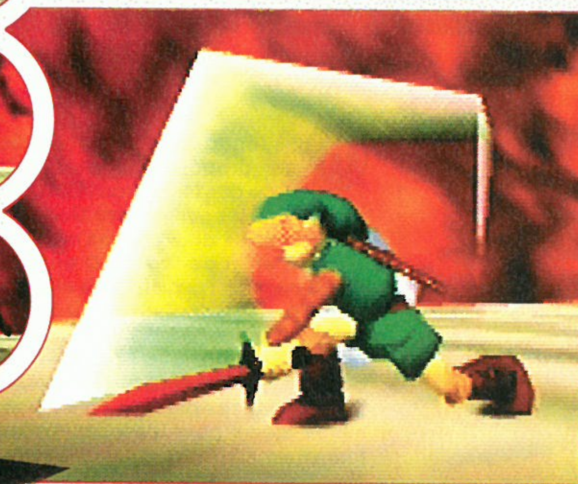








La course est fondamentale : il vaut mieux parfois fuir l'adversaire, en l'évitant, plutôt que de perdre du temps à l'affronter.



La 3D apporte un "plus" encore inconnu à l'aventure/action



d'angles autour du héros, zoomant sur Link quant il le faut et permettant ainsi de faire des gros plans sur les expressions qui animent son visage.

Espace 3D à meubler

Même si actuellement les endroits dans lesquels se déplace Link paraissent un peu déserts, il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'une version en cours de développement, qui va certainement connaître une série de modifications d'ici la sortie du jeu. Ces premières images donnent toutefois une idée de ce qu'il sera au final, et la première constatation qui s'impose est celle de sa similitude avec la version SFC. Link accomplit les mêmes tâches qu'avant, mais avec une liberté de mouvement accrue, une visualisation différente des scènes, et la beauté que procure la 3D. Comme d'hab' il rencontre sur son chemin une série de personnages, avec qui il va dialoguer. Certains l'aideront en lui fournissant un item ou un conseil. D'autres lui demanderont un objet ou un service avant de lui confier quoi que ce soit. Après cette tâche de collecte d'informations et d'objets, le jeu demandera à Link d'affronter une série de sales bestioles, plus ou moins agressives, qui rôdent dans les parages. Les combats sont donc le deuxième élément d'importance du jeu. Ils doivent être suffisamment intéressants pour piquer au vif le joueur, mais pas difficiles au point de transformer les fréquents face-à-face en galères insurmontables !

La liberté de se mouvoir

Enfin, troisième élément sur lequel semble avoir particulièrement travaillé les développeurs du jeu, les déplacements. Il fallait pour Link un style de mouvement qui soit en accord avec le personnage : leste, vif, jeune... Cela parait être chose réussie : il peut marcher, courir ou encore sauter de manière alerte.

Banana San



Le fighting fastoche

La première chose à faire est de mettre la main sur votre bouclier et sur une épée, un peu plus longue que votre petite dague ridicule du début du jeu. Une fois équipé, vous allez pouvoir vous lancer sérieusement dans l'occupation préférée des elfes : le tranche-lardon ! Pour faciliter les combats, et rendre le jeu aussi maniable qu'il l'est sur SFC, les programmeurs de Nintendo ont décidé de matérialiser la trajectoire de votre lame. Cela vous permet de voir immédiatement si vos distances par rapport aux ennemis sont bonnes. Et peu à peu, vous visualiserez instinctivement la distance qu'il faut pour toucher l'adversaire du premier coup, ou au contraire éviter ses attaques.

EDITEUR : NINTENDO
MACHINE : N64, DD64
SORTIE : NORMALEMENT, AVANT L'AN 2000...
DISPONIBILITÉ EUROPE : 2030 ?



Avec cette version, on arrive quand même à la cinquième version, toutes consoles confondues, de Zelda.





Les discussions avec les personnages rencontrés vous permettront d'avancer dans le jeu.





Yoshi Island



L'originalité de Yoshi Island tient dans le fait que c'est le premier jeu de Nintendo pour la Nintendo 64 qui ne soit pas en 3D-temps réel-polygones plein la tronche. Et oui, c'est de la 2D ! Comme Yoshi Island sur Game Boy, mais avec quelques milliers de couleurs en plus !

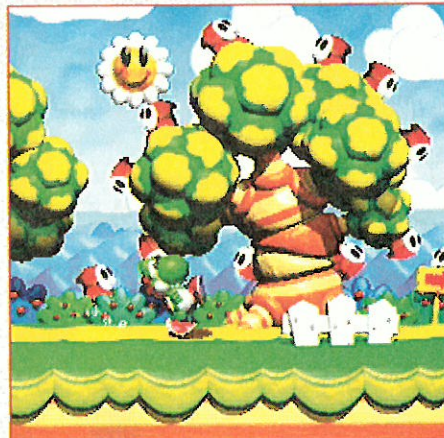
Nintendo varie ses productions en proposant un jeu qui n'utilise pas les capacités 3D de la machine. Si les sprites sont bien en 2D, les graphistes de Nintendo ont donné un petit effet de relief/3D en jouant notamment sur les ombrages et les couleurs. Yoshi Island est d'une certaine façon un produit stratégique pour Nintendo. Il montre à la face du monde d'une façon éclatante que, si la N64 n'a plus à faire ses preuves côté 3D, il en est de même pour les jeux de plates-formes en 2D. Enfin, c'est la théorie.

Un jeu en 2D aux effets 3D?

Pour cette démonstration, Nintendo a choisi de réaliser une version N64 du hit Yoshi Island. La version SFC était, à l'époque de sa sortie, l'un des jeux les plus aboutis de la logithèque de la console 16 bits de Nintendo. La version Nintendo 64 semble bien partie pour être aussi un petit chef d'œuvre de jouabilité et de beauté.

Rompant un peu avec le style "dessiné par un marmot de trois ans" que les développeurs de Nintendo avaient volontairement voulu donner au jeu sur SFC, le jeu conserve cependant un côté mignon, naïf et enfantin. Les fans de plates-formes seront sans doute ravis de voir débarquer un jeu qui sorte des sentiers battus... sur les consoles nouvelle génération !

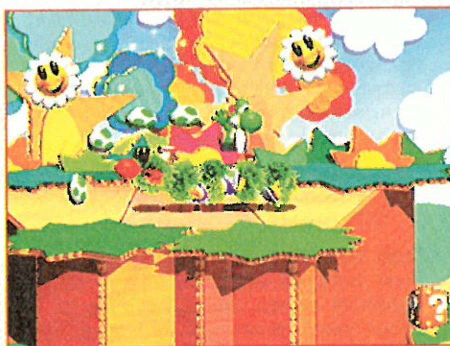
EDITEUR : NINTENDO
SORTIE : ALLO ! ALLO ! NINTENDO, ME RECEVEZ-VOUS?
DISPONIBILITÉ EUROPE : T'AS RAISON, LÉON !



L'arbre est complet ! Yoshi a l'air d'hésiter avant d'aller plus loin.



jeu comprend une partie "aventure", la plupart des niveaux sont cependant des jeux de plates-formes. i-ci, par exemple, dans lequel des boules pleines de piquants roulent sur des plates-formes, qui pivotent nativement d'un côté ou de l'autre, forçant le pauvre Yoshi à faire des bonds synchro !



Comme dans l'épisode SFC qu'il reprend fidèlement (avec cependant quelques innovations), Yoshi nous pond des œufs, qui lui servent de projectiles.

Kirby no air ride



Voici quelques nouvelles photos d'un des jeux de Nintendo les moins attendus... Enfin, sait-on jamais? Peut-être qu'on aura une bonne surprise en découvrant la version finale... Quoi qu'il en soit, Nintendo a recommencé presque à zéro le jeu qui ne donnait pas très bonne impression au départ.

EDITEUR : NINTENDO
SORTIE : PARDON?
DISPONIBILITÉ EUROPE : VOUS AVEZ UNE AUTRE QUESTION IDIOTE?



La Mort mérite d'être vécue...



... mais au Royaume de Nosgoth,
l'éternité se paye très cher.

La presse **sang pour sang** unanime :

PlayStation Magazine : 5/5 - CD Consoles : 5/5 OR - Joypad : 94% - Playmag : 92% - Consoles + : 93% MegaHit - Consoles News : 97% - Player one : 95%

Legacy of Kain : disponible début mars en version française sur PlayStation









Hudson Soft, habitué des RPG et de la console Nec, s'essaie au football. L'éditeur tente par la même occasion de renouveler un genre où l'on croyait avoir tout vu.



Vous êtes seul devant la cage, et plus rien, à part le gardien, ne peut empêcher que vous marquiez un but.

SOCCER 64





que joueur, que chaque équipe, a ses actéristiques es. Le jeu va ême jusqu'à érer les pro- nes de santé oueurs, telle blessure à la jambe.







D'un coup de pied bien placé, vous recentrer le ballon devant les buts.

Un tackle évite de justesse...

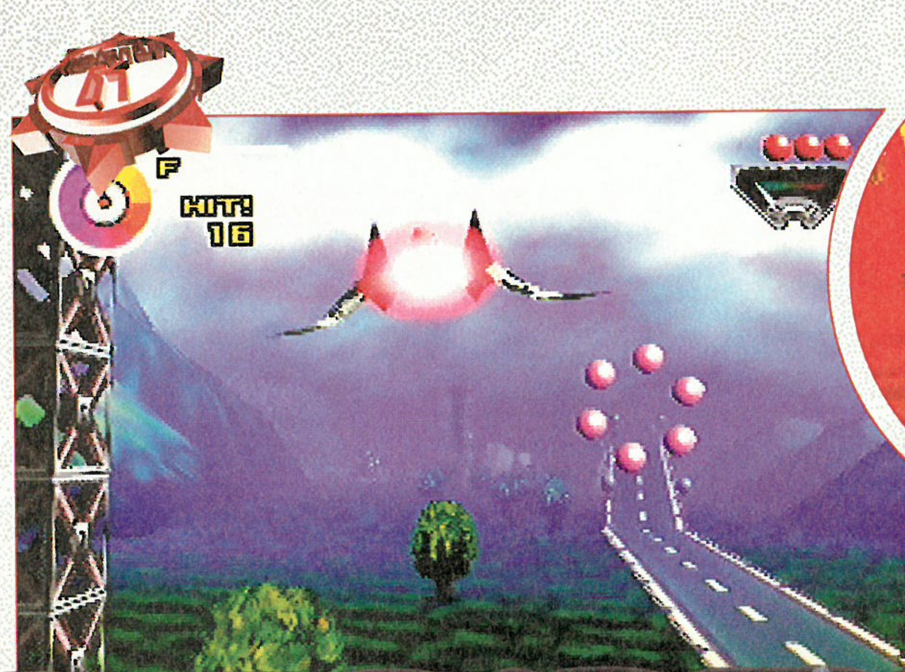
Hudson Soft n'aime pas faire comme tout le monde. Alors, lorsque l'éditeur japonais décide de faire un jeu de football, on peut s'attendre à quelque chose d'original. Tout d'abord, Hudson a choisi d'utiliser des joueurs SD (Super Deformed). Ils ont une tête qui est trois fois plus grosse que leur corps. Cela permet des animations à la fois très détaillées (car les animations des joueurs ne prennent pas trop de temps de calcul de la machine) tout en gardant une vue globale de l'action. Lorsqu'une action particulière à lieu, la plupart des autres simulations de football opèrent un zoom sur les deux ou trois joueurs qui sont autour du ballon. Mais Soccer 64 change relativement peu souvent d'angle de caméra, pour éviter la confusion. Il affiche le jeu d'un point de vue un peu éloigné, permettant de voir une grande partie des joueurs des deux équipes présentes sur le terrain.

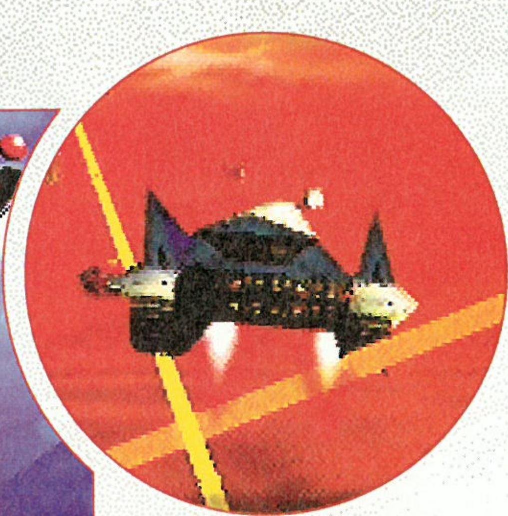
Le côté humoristique est présent tout au long du jeu, comme dans la possibilité de modifier l'apparence du ballon, qui se déforme sous les coups ! Bref, Hudson se met au football délire alors que Konami et Electronic Arts attaquent le créneau de la simulation.

Banana San



EDITEUR : HUDSON
SORTIE : 1997
DISPONIBILITÉ EUROPE : UN JOUR MON PRINCE VIENDRA...

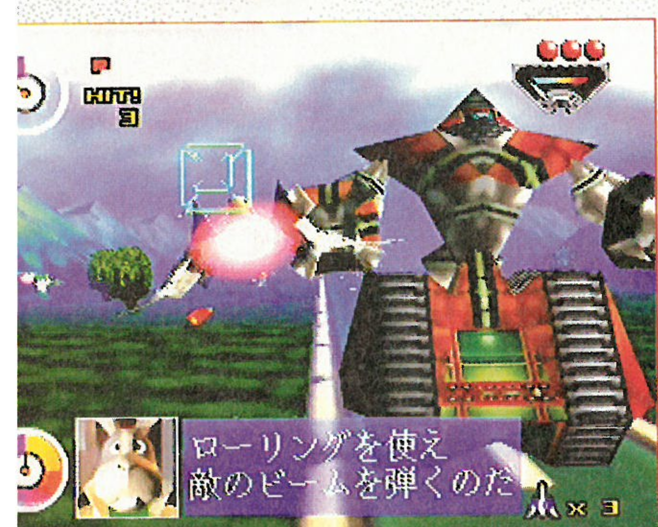




Un peti coup de booster, et vous évitez de justesse les tirs en vous élevant dans les airs.

Passez dans le cercle pour retrouver la vitalité qui était en vous tout au début de la partie !

STARFOX



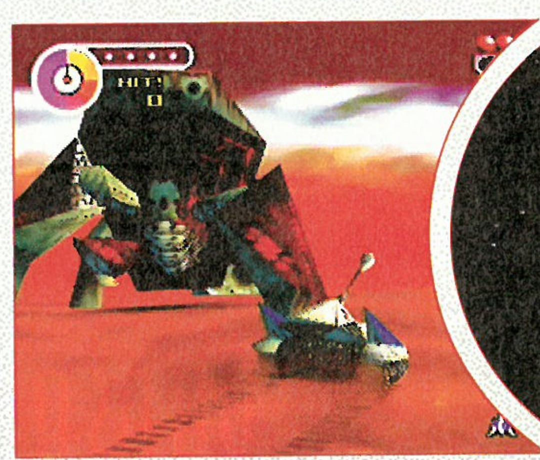
Le principe de Starfox 64, prochain jeu à sortir sur la onsole nouvelle génération de ntendo, reste identique à celui de la version 16 bits sur SFC. fait, il s'agit plus d'une version sauce 64 bits que d'une suite à proprement parler. A ceci près que l'on pourra, comme Mario Kart, y jouer à 4 en même temps ! Qui s'en plaindra?

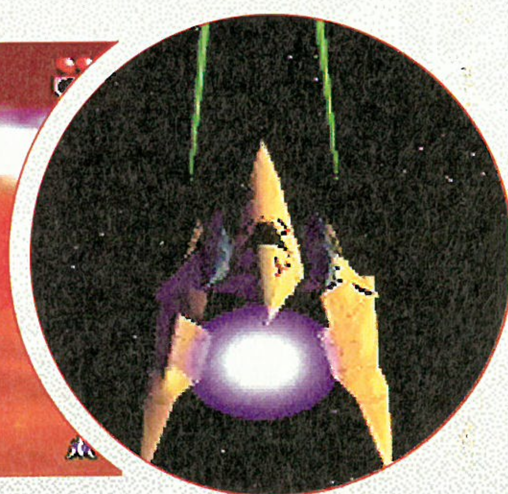
Il est amusant de se souvenir qu'à l'époque de la version 16 bits, Starfox avait "introduit" la 3D sur la SFC (grâce à la puce développée en commun entre Nintendo et les anglais d'Argonaute). Cette fois, plus besoin de l'adjonction d'un circuit spécial pour bénéficier de la 3e dimension : la puissance de calcul de la Nintendo 64 est largement suffisante pour permettre toutes les cabrioles dans les cieux !

Good Viiibraaatiiiiiooooons !

Vous voilà repartis dans votre bon vieux A-Wing. A vous les loopings dans tous les sens ! Et lorsque vous n'êtes pas aux commandes de votre jet, mais à celles du tank, vous pouvez également opérer des espèces de "roulés-boulés" qui vous mettent à l'abri des tirs adverses. Tout ça pour stopper les troupes robotisées de l'infâme Andolph, fou de rage contre la planète Cornelia qui l'a banni.

Starfox 64 sera le premier jeu à tirer parti du Shindo Pack. Le Shindo-machin-truc-chouette (qui veut dire "vibrer" en nippponais) est un peu plus large qu'une cartouche. Le jeu envoie des instructions spéciales au-dit bidule (par exemple lorsque vous rebondissez sur une bosse du terrain, ou lorsque vous vous mangez un astéroïde) qui se met alors à vibrer ! C'est sensé rendre le jeu plus réel. Mais comme la réalité, et notamment la réalité virtuelle avec la Virtual Boy, n'est pas le fort de Nintendo, on attend de tester... Le plus important dans le jeu, c'est d'avancer sans perdre les membres de votre équipe (Falco, Peppy et Slipy qui peuvent être dirigés par 4 joueurs humains en même temps) ! C'est la grosse différence avec la version SFC : cela ne sert à rien d'aller le plus loin possible, si vous vous retrouvez seul face au boss de fin de niveau. Des informations venant de vos co-équipiers vous sont transmises







Il va falloir trouver le moyen de passer son champ de protection.

C'est le cousin de la plante mutante de Bio Haza



EDITEUR : NINTENDO
SORTIE : MARS 97 AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : BEN, HEU, ON SAIT PLUS !

64



régulièrement, parlées ou sous formes de textes. Par rapport à la version SFC, les bruitages sont à la fois plus nombreux et de meilleure facture. Bref, on va bien s'amuser et c'est là l'essentiel !

Banana San







Le plaisir pur à 360°

Ou comment réussir un looping à rendre rouges de jalousie les membres de la patrouille de France ! Il faut dire qu'avec le 3D Stick, c'est un vrai plaisir. Vous commencez par une montée presque à angle droit, puis vous piquez vers le sol. N'oubliez pas de redresser avant de percuter le plancher des vaches, normalement, vous devriez être à l'envers, en rase-motte au dessus du sol, la tête en bas !

Le plaisir du jeu à quatre

Voici en quelque sorte la surprise du chef, que nous ne nous avions pas annoncée lors de nos précédents numéros. Il sera possible de jouer à 4 simultanément, comme dans l'illustre Mario Kart ! Il semble que Nintendo ait voulu privilégier là encore la convivialité. Il ne reste plus qu'à voir comment ça bouge !





Starfox 64 sera le premier jeu à tirer parti du Shindo Pack !



Pendant le jeu, différents embranchements de chemins à prendre apparaissent. Il ne s'agit pas de faire un choix pour le joueur, puisque le programme le décide automatiquement suivant les actions et le niveau de maîtrise du joueur.

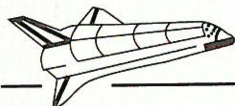
VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F

BREATH OF FIRE 2	449,00
DBZ HYPER DIMENSION	489,00
DONKEY KONG 3	499,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
FINAL FIGHT 3	399,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
NBA GIVE N GO	299,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL 97	399,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00
PINOCCHIO	449,00
SCHTROUMPFS 2	**449,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	**299,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	499,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	399,00
WORMS	399,00
WRESTLEMANIA	**249,00**
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00



Promos

BATMAN FOR EVER	**169,00**
CLAYMATE	99,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	**129,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KID KLOWN	99,00
KILLER INSTINCT	**99,00**
MARIO IS MISSING	**99,00**
MEGAMAN X	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00
MYSTIC QUEST	169,00
NFL QUATERBACK 96	199,00
NHL 96	169,00
PACK ATTACK	149,00
PAC MAN 2	199,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
PREHISTORIC MAN	**99,00**
REVOLUTION X	**99,00**
RISE OF THE ROBOT	**99,00**
SHAQ FU	129,00
STAR TRECK THE DEEP SPACE	149,00
SUPER BC KID	**149,00**
TINTIN AU TIBET	299,00
WARIO WOOD	149,00
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
ZOOP	99,00

Megadrive

FIFA 97	329,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	299,00
J. MADDEN 97	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	249,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**
NBA LIVE 97	329,00
NHL 97 (EUR)	349,00
OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
PINOCCHIO (EUR)	369,00
SONIC 3D (EUR)	349,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**
• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE DE BASE	69,00



Promos

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	**149,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO BINIS SOCCER	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	**199,00**
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**129,00**
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
EXO SQUAD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96	169,00
FOREMAN FOR REAL	**99,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**
J. MADDEN 96	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MARSUPILAMI	**169,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**199,00**
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	**169,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**99,00**
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
POWER RANGERS 2	**149,00**
REAL MONSTER	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
RISTAR (EUR)	99,00
SHINNING FORCE (EUR)	**129,00**
SOLEIL (EUR)	**169,00**
SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
SONIC SPINBALL	**169,00**
SPARKSTER (EUR)	149,00
SPEEDY GONZALES	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**149,00**
STARGATE (EUR)	129,00
STAR STREK (EUR)	129,00
TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
TIME KILLER	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	299,00
ZOOL (EUR)	99,00
ZOOP (EUR)	99,00

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**449,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3



Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
DRAGON QUEST 6	690,00
FEDA	**199,00**
FINAL FANTASY 5	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	590,00
STAR OCEAN	490,00
YS 5	399,00

3DO

3DO +1 jeu 690 F

MAGAZINE + DEMO	50,00
ALONE IN THE DARK (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	149,00
CAPTAIN QUAZAR	149,00
CASPER (NTSC)	**299,00**
DEMOLITION MAN	149,00
DOOM	149,00
DRAGON LORE	299,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FOE OF ALI	149,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	99,00
JOHN MADDEN	99,00
JOYPAD PANASONIC	199,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
LUCCENNE QUEST	299,00
MAD DOG MC CREE	149,00
OLYMPIC GAMES	**369,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	99,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHADOW WAR	99,00
SHOCK WAVE 1	99,00
SHOCK WAVE 2	149,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
SYNDICATE	99,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD	249 F
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 3	990,00
FATAL FURY II	249,00
FATAL FURY III	990,00
FATAL FURY REAL BOUT	990,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	1690,00
GHOST PILOT	249,(
KARNOV'S REVENGE	249,(
KING OF FIGHTER 96	**1690,(**
SAMOURAI SHODOWN III	**990,(**
SAMOURAI SHODOWN IV	**1690,(**
VIEW POINT	499,(
WORLD HEROES II	249,
WORLD HEROES II JET	399,

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	1 290 F



CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00
AERO FIGHTER 2	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
ART OF FIGHTING 2	199,00
ART OF FIGHTING 3	449,00
BASE BALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00
DOUBLE DRAGON	199,00
FATAL FURY 3	349,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KABUKI KLASH	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	299,
KING OF MONSTER	199,
KING OF FIGHTER 96	**449,**
METAL SLUG	449
MUTATION NATION	199
NINJA MASTER	349
POWER SPIKES	149
PULSTAR	199
RAGNAGARD	349
ROBO ARMY	199
SAMOURAI SHODOWN 3	349
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,**
SUPER SIDE KICK 2	199
TOP HUNTER	199
TWINKLE STAR SPRITES	399
VIEW POINT	199
WORLD HEROES PERFECT	199

Game Gear

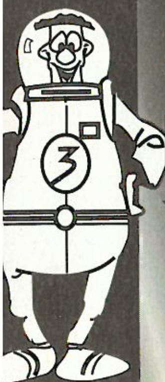
LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 490,00



PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

Saturn version PAL

➜ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + SEGA RALLY** **1590 F**
➜ **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG)** **1190 F**

Liste des films disponible sur demande

• VOLANT + PEDALIER	499 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	299 F
• VIRTUA GUN	199 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS SI VOUS ACHETEZ UN JEU	149 F / 99 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
• MANETTE TURBO	99 F

JEUX JAP

ENNEMY ZERO	449,00
FATAL FURY REAL BOUT + CART	499,00
FIGHTER MEGAMIX	**349,00**
KING OF FIGHTER 96	399,00
KING OF FIGHTER 96 + CARTOUCHE	489,00
LUNAR SILVER STAR	**449,00**
OGRE BATTLE	399,00
RIGLOR SAGA 2	399,00
SHINING THE HOLLY ARC	299,00
TERRA PHANTASTICA	399,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	369,00
AMOK	349,00
ANDRETTI RACING	369,00
ATHLETE KING	349,00
BATMAN FOREVER	349,00
BLAM MACHINE HEAD	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00
BUG TOO	349,00
BUST A MOVE 2	299,00
CASPER + POGS	369,00
COMMAND & CONQUER	**369,00**
CROW CITY OF ANGELS	369,00
CRUSADER NO REMORSE	349,00
DARK SAVIOR	**369,00**
DAYTONA USA CE	**349,00**
DIE HARD ARCADE	369,00
DIE HARD TRILOGY	**369,00**
DRAGON BALL Z 2	**399,00**
DRAGON HEART	369,00
DOOM	**349,00**
EARTHWORM JIM 2	369,00
EXHUMED	369,00
FIFA 97	**369,00**
FIGHTING VIPERS	**299,00**
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00
FRID RUN	369,00
HARDCORE 4X4	369,00
IRON AND BLOOD	349,00
IRON MAN	369,00
JEWELS OF THE ORACLE	**299,00**
JOHN MADDEN 97	369,00
LOADED	349,00
LOST VIKING 2	349,00
MAGIC THE GATHERING	369,00
MICROMACHINE 3V	369,00
NBA JAM EXTREME	369,00
NBA LIVE 97	369,00
NEED FOR SPEED	369,00
NFL QUATERBACK 97	369,00
NHL HOCKEY 97	369,00
NIGHT + PAD	469,00
NIGHT WARRIOR	349,00
PFA SOCCER MANAGER	369,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PINBALL GRAFFITI	349,00
PROJECT X2	369,00
ROAD RASH	369,00
SCOR CHER	349,00
SONIC 3D BLAST	369,00
SOVIET STRIKE	369,00
SPACE JAM	**299,00**
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	349,00
STARFIGHTER 3000	299,00
STREET RACER	349,00
STORY OF THOR 2	**349,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	**369,00**
TILT	349,00
TOSHIDEN URA	349,00
TOMBRAIDER	**349,00**
TUNNEL B1	349,00
VIRTUA COP 2 + GUN	469,00
VIRTUA FIGHTER 2	**299,00**
VIRTUA FIGHTER KID	349,00
VIRTUAL GOLF	349,00
VIRTUAL ON	369,00
VR POOL 96	349,00
WORLD WIDE SOCCER 97	**299,00**
WWF IN YOUR HOUSE	349,00

Promos

JEUX JAP

FIGHTING VIPERS	**249,00**
GRAN CHASER	99,00
KING OF FIGHTER 95	**299,00**
NIGHTS	199,00
RENCHI O KURAU 2	**199,00**
TOSHIDEN	**149,00**
TOSHIDEN 2	**299,00**
VAMPIRE HUNTER	**199,00**
VIRTUA FIGHTER KID	**149,00**

JEUX USA

MYST	149,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	**199,00**

JEUX EUROPEENS

D	299,00
FIFA 96	**149,00**
GOLDEN AXE THE DUEL	249,00
MAGIC CARPET	169,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00
NBA JAM TE	**199,00**
NFL QUATERBACK 96	299,00
RAYMAN	299,00
SLAM AND JAM 96	149,00
SPACE HULK 2	299,00
STREET FIGHTER	129,00
THEME PARK	**199,00**
TRUE PINBALL	199,00
VIRTUA RACING	**129,00**
WWF WRESTLEMANIA	**199,00**
X MEN	**199,00**

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR TEL

PILOT WINGS 64	TEL
SUPER MARIO 64	TEL
WAVE RACE 64	TEL
FIFA 64	TEL
TUROK	590,00

Playstation

➜ **PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX**	**2490 F**
➜ **PLAYSTATION + 1 MANETTE**	**1490 F**
➜ **VOLANT + PEDALIER**	**499 F**
➜ Joystick simulateur de vol	**499 F**
➜ Psychopad	**399 F**
➜ Pistolet	**199 F**

• SOURIS	199,00
• PRO ACTION REPLAY	369,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• JOYSTICK	369,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	249,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00
• PRISE PERITEL RGB	169,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00

JEUX USA

DARK FORCES	399,00
REBEL ASSAULT 2	399,00

JEUX JAP

ARC THE LAD 2	499,00
BASTARD	499,00
COBRA	499,00
DRAGON BALL Z 2	399,00
FATAL FURY REAL BOUT	499,00
FINAL FANTASY VII	**549,00**
OVERBLOOD	399,00
RAGE RACER	**499,00**
RAMNA 1/2	499,00
SOUL EDGE	**499,00**
TOSHIDEN 3	399,00
VANDAEL HEART	399,00
WILD ARMS	**449,00**

JEUX EUROPEENS

2 EXTREME	**299,00**
ANDRETTI RACING	369,00
ARTON SENNA KART	349,00
BATMAN FOREVER	349,00
BLACK DOWN	369,00
BLAM MACHINEHEAD	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00
BURNING ROAD	**349,00**
BUST A MOVE 2	269,00
CARNAGE HEART	299,00
CHEEZY	299,00
COMMAND AND CONQUER	**349,00**
CONTRA	369,00
COOL BOADERS	349,00
CRASH BANDICOOT	**399,00**
CROW CITY OF ANGELS	349,00
CRUSADER NO REMORSE	349,00
DESTRUCTION DERBY 2	**369,00**
DESCENT 2	349,00
DIE HARD TRILOGY	**369,00**
DISRUPTOR	349,00
DRAGON HEART	349,00
EARTHWORM JIM 2	349,00
FADE TO BLACK	369,00
FIFA SOCCER 97	369,00
FINAL DOOM	349,00
FORMULA 1	369,00
HARDCORE 4X4	369,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	**349,00**
IRON AND BLOOD	349,00
J. MADDEN 97	369,00
LEGACY OF KAIN	**399,00**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	**349,00**
LOST VIKINGS 2	349,00
MAGIC : THE GATHERING	349,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
MOTOCROSS	369,00
MYST	349,00
NBA IN THE ZONE 2	369,00
NBA JAM EXTREME	349,00
NBA LIVE 97	369,00
NFL QUATERBACK 97	349,00
NHL FACE OFF 97	299,00
NHL HOCKEY 97	369,00
PANDEMONIUM	**349,00**
PGA TOUR GOLF 97	369,00
POWER MOVE	349,00
PROJECT X2	369,00
PSYCHIC FORCE	349,00
RELOADED	349,00
RESIDENT EVIL	**349,00**
RETURN OF FIRE	299,00
RIDGE RACER REVOLUTION	369,00
RIOT	349,00
ROAD RAGE	349,00
SAMPRAS TENNIS EXTREME	**369,00**
SIM CITY 2000	349,00
SLAMSCAPE	349,00
SOVIET STRIKE	**369,00**
SPACE JAM	299,00
SPACE HULK 2	299,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
STAR GLADIATOR	**349,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	**349,00**
STREET RACER	**349,00**
SUIKODEN	349,00
TEKKEN 2	**399,00**
TEST DRIVE : OFF ROAD	369,00
TILT	349,00
TIME COMMANDO	**369,00**
TOBAL 1	**369,00**
TOMB RAIDER	**369,00**
TRANSPORT TYCOON	369,00
TUNEL B1	**369,00**
TWISTED METAL 2	**299,00**
VIR POOL 96	349,00
WARHAMMER	369,00
WIPE OUT 2097	**369,00**
WWF IN YOUR HOUSE	349,00
X COM 2	349,00

Promos

JEUX USA

OFF WORLD EXTREM	199,00

JEUX JAP

CHORO Q	**199,00**
COSMIC RACE	99,00
CRIME CRACKER	99,00
DRAGON BALL Z	249,00
GROUND STROKE	99,00
KING FIGHTER 95	249,00
NAMCO MUSEUM 2	149,00
NIGHT STRIKER	99,00
SAMOURAI SHODOWNS 3	249,00
STAR GLADIATOR	299,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	99,00
TEKKEN 2	299,00
VAMPIRE	**199,00**

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	**299,00**
BREAK POINT	269,00
D	**299,00**
DARK STALKERS	
NIGHT WARRIOR	249,00
CUP TENNIS DAVIS	299,00
DRAGON BALL Z	**299,00**
EXTREME PINBALL	199,00
F117 AGILE WARRIOR	199,00
FIFA 96	**149,00**
HI OCTANE	99,00
JET RIDER	299,00
JUMPING FLASH 2	299,00
JUPITER STRIKE	149,00
KING FIELD	299,00
KONAMI OPEN GOLF	299,00
MAGIC CARPET	**169,00**
NBA : IN THE ZONE	199,00
NBA JAM TE	**169,00**
NBA LIVE 96	149,00
NHL FACE OFF	249,00
OLYMPIC GAMES	**199,00**
OLYMPIC SOCCER	199,00
PROJET OVERKILL	299,00
RAGING SKIES	299,00
RAYMAN	299,00
REVOLUTION X	149,00
SAMOURAI SHODOWN	**299,00**
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**149,00**
STARFIGHTER 3000	249,00
THEME PARK	**199,00**
TOSHIDEN 2	**199,00**
TOTAL NBA'96	**249,00**
VIEW POINT	**149,00**
WRESTLEMANIA	**169,00**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM
❒ MEGADRIVE ❒ MEGA CD ❒ NEO GEO ❒ GAME BOY
❒ GAME GEAR ❒ 3 DO ❒ CDI ❒ JAGUAR
❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NEC

PASSES TES COMMANDES SUR
3615 ESPACE 3 (1,27 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../............ Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



Mother 3

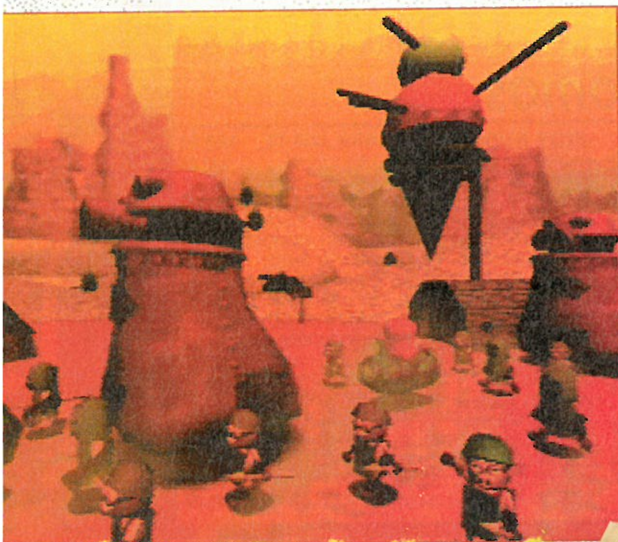
A côté de Zelda 64, l'autre grand projet de Nintendo reste Mother 3. Avec ces deux produits, le petit père Mario espère lutter efficacement contre l'attraction fatale des FFVII et autres Dragon Quest sur PlayStation.



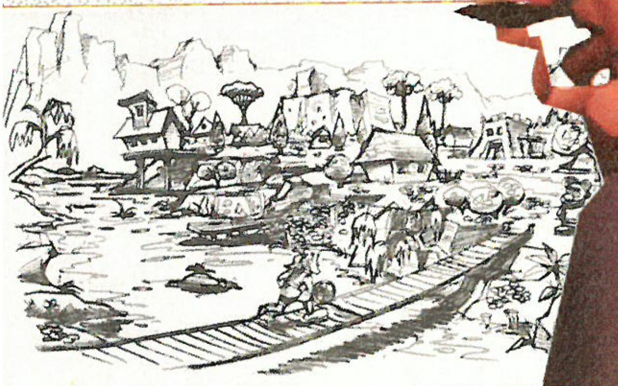
EDITEUR : NINTENDO
MACHINE : N64
SORTIE : XXE SIECLE
DISPONIBILITÉ EUROPE : XXIE SIECLE ?



Voici, rassemblés dans une pièce, les protagonistes du jeu.



ir la place du marché s'est déployée l'armée. On peut voir aussi deux Pork Bins s type Rainbow, et l'ice cream géant

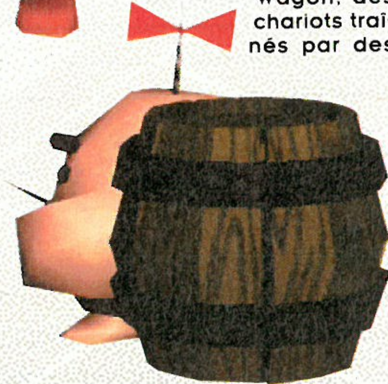


Le jeu comprend huit héros principaux. Suivant les niveaux, il vous arrivera de changer de personnage à diriger. Certains d'entre eux sont issus du monde de Mother 2 : c'est le cas de Nes, héros de la version précédente. L'univers du jeu est assez spécial. Un scénariste nippon très connu du nom de Itoi Shigeto a en effet travaillé sur l'histoire. Mais en résumant grossièrement les choses, on vous demandera de lutter contre la tyrannie d'un régime militaire, que les troupes de Bu, Buhi et Buhé (hiérarchie de soldats Bu) dirigent d'une main de fer.



Un jeu plus fantaisiste qu'heroic

L'aventure commence dans le petit village de Tazmily. Il y a une espèce de boite de nuit, le ChiChiBu club, où il fait bon traîner pour récupérer quelques renseignements, ou simplement pour entendre le groupe du coin, les Desperados Clash Mambo Combo. Dans le monde de Mother 3, on trouve des ice creams géants, inventés par un scientifique génialement fou. On s'y déplace en Pork Wagon, des chariots traînés par des



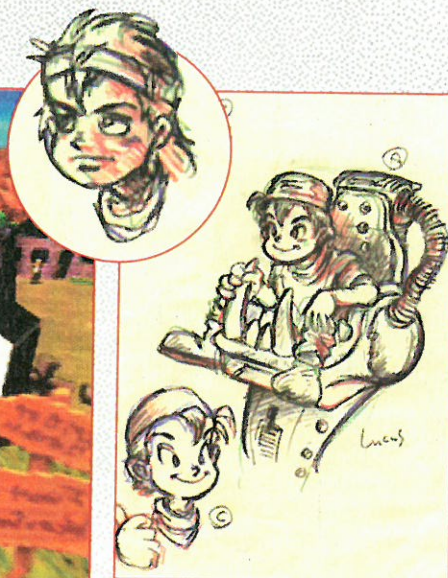
cochons, ou en Pork Bin, des espèces d'aéroglisseurs en forme de haricot ! Parmi les véhicules loufoques, il y aussi dans le même registre un tonneau aéroglisseur, des dinosaures mécaniques ou des wagonnets très spéciaux. Toute une poésie...

L'imagination des créateurs est débordante !

Parmi les protagonistes, on trouve aussi un bestiaire particulier : le Goubil, formé d'un corps de poisson avec des pattes et des ailes de chauve-souris, ou le Golobi, une espèce de gros truc globuleux sur pattes, que n'aurait pas renié Frankenstein himself ! Les lieux semblent assez variés : ils vont de la forêt tropicale avec rivière et serpents dans les arbres, à un mystérieux château creusé dans le roc. Vous le voyez, les designers du jeu ont voulu être originaux pour créer une ambiance et un milieu encore inédits.

Banana San

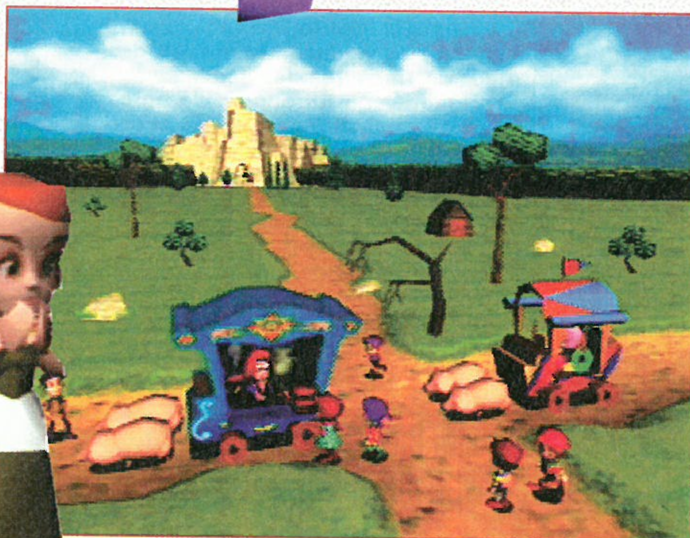




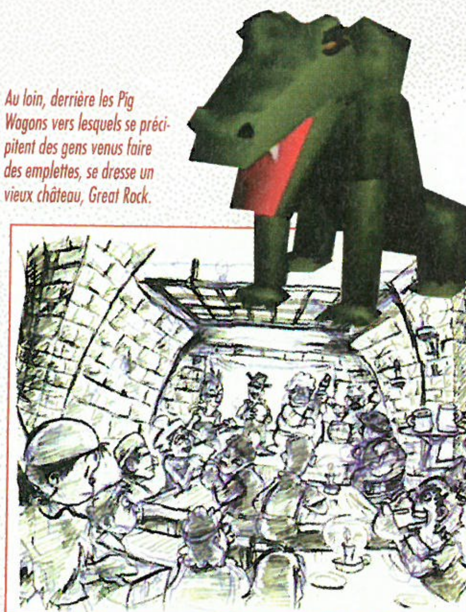
Le village de Tazmily.

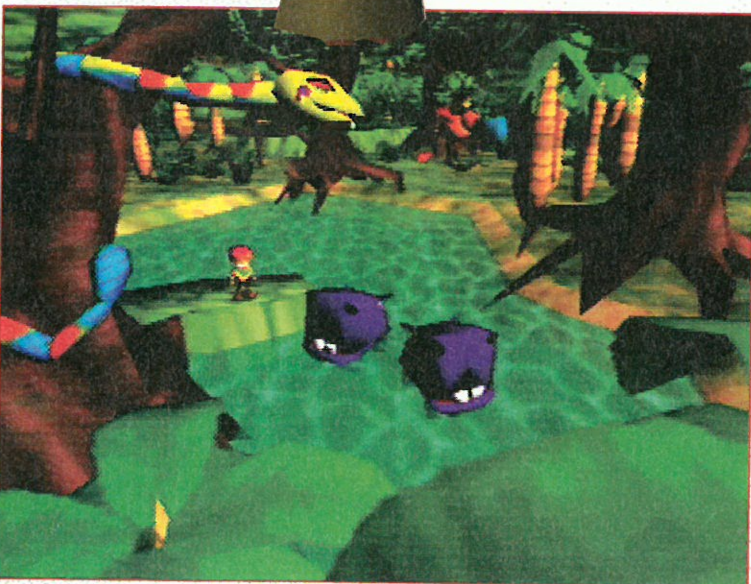


Si Zelda 64 est un jeu de rôle orienté action, Mother 3 reste plus proche des RPG classiques.



Au loin, derrière les Pig Wagons vers lesquels se précipitent des gens venus faire des emplettes, se dresse un vieux château, Great Rock.







NINTENDO DECOUVRE LE FLUX-TENDU

Mother 3 étant encore en plein développement, Nintendo n'a pour le moment pas communiqué de date de sortie. Jusqu'à présent, les services de presse de la firme nipponne ne fournissaient d'informations sur les nouveaux jeux de l'entreprise qu'une fois ceux-ci terminés. Désormais, la manière de faire a grandement évolué. L'absence de titres sur la N64, et la durée de développement de la nouvelle génération de jeux 3D, ont poussé Nintendo à changer sa stratégie de communication, et à fournir des renseignements à la presse de façon régulière, comme une sorte de gigantesque work-in-progress. Mais, pour tenir les joueurs en haleine, elle ne les lâche que par bribes. Patience donc...



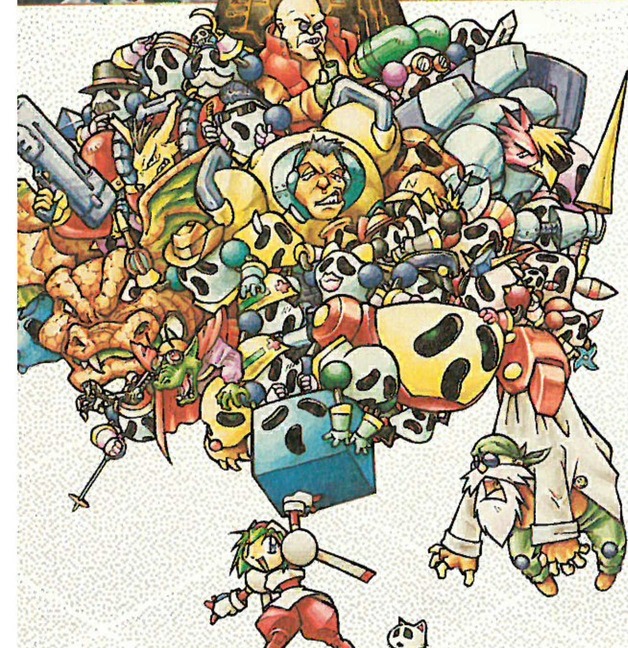


Trouble Makers

Après Wonder Project J2, Enix présente son deuxième jeu Nintendo 64. Et, pour l'occasion, l'éditeur s'essaie à un tout autre genre. Exercice de style sur N64.







Une fois n'est pas coutume, Enix se lance dans un genre auquel il ne nous avait pas habitué : loin de l'aventure et du jeu de rôles, Trouble Makers est un jeu d'action/plates-formes qui pulse à cent à l'heure... Yuke!Yuke! (Go!Go!) Trouble Makers reprend les ingrédients habituels des jeux de Treasure : des héros "kawai" ("mignons" en japonais), des gros monstres, une action frénétique et des niveaux variés... Bref, un concept classique, sauf que là, le jeu tourne sur un machine beaucoup plus puissante. On peut donc espérer que les programmeurs de Enix ont su tirer profit des énormes capacités de la N64.

Un peu d'histoire...

Cette fois-ci, vous incarnez Marina, la femme-de-ménage-robot du professeur Gamberu, qui a décidé de combattre pour la justice, la paix et la retraite à vingt ans ! L'action se déroule sur la planète Nendoro, où rôdent de malfaisantes créatures. Pour se battre, Marina s'empare de son adversaire, le secoue violemment, et l'envoie valdinguer au loin, au lieu de se contenter de le ruer de coups ! Marina peut s'emparer de pratiquement tout : un missile de l'adversaire pour le renvoyer à son propriétaire, des objets pour les transporter... Elle peut aussi effectuer des attaques-éclair "dashées". Bref, la "super-robote" peut utiliser une foule d'objets différents ce qui, on s'en doute, constitue l'un des points forts du jeu.
Le joueur doit essayer de s'emparer, et de secouer, tout ce qui passe à sa portée : adversaire, éléments du décor, items... il peut avoir d'heureuses surprises. Ainsi, il est possible de s'emparer des Nen Nekocha,



Le jeu est aussi ponctué de "game-in-game". Ici, il faudra remporter une course de vitesse afin de passer au niveau suivant.





Un jeu de plate-forme et d'action qui présente aussi certains aspects "puzzle-game" à se torturer les méninges.



Complètement délirant, ce jeu n'est pas sans rappeler les productions de Treasure.

des chars à tête de chat. En les secouant une fois, on récupère leur flingue. Et, si on a la judicieuse idée de les secouer une deuxième fois, le simple-tir se change en triple-tir ! Mais attention à ne pas essayer de secouer, ou de se servir, des items trop de fois : ils risquent de disparaître. Ainsi, la Nen Rope est une corde à laquelle il ne faut pas se balancer trop souvent, sous peine de la voir se désagréger.

Autant dire que ce jeu promet d'être délirant, au même titres que les productions de Konami comme Goemon. Les jeux trop sérieux auraient-ils causé du tort à Enix? Quoi qu'il en soit, Trouble Makers est sans doute leur premier véritable délire...

Banana San

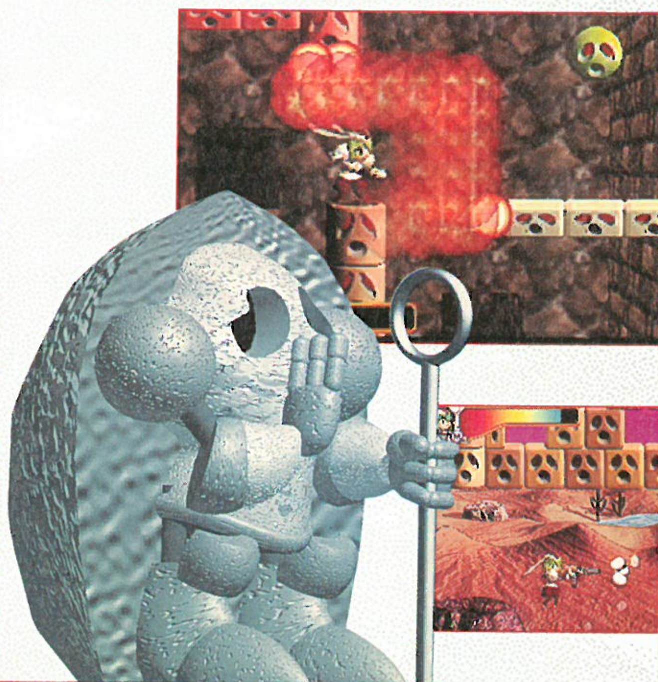
EDITEUR : SQUARE
SORTIE : 1997
DISPONIBILITÉ EUROPE : AH, TRES DROLE !



Sensations garanties avec ces boss gigantesques qui vous en mettront plein les dents.



Pour ce qui est des couleurs, autant dire que le jeu exploite pleinement les capacités de la console.



















HUMAN GRAND PRIX The New Generation



Avec la sortie de la console 64 bits de Nintendo, Human continue sur la lancée de sa série culte de jeux de F1. Après trois volets sur SFC, voici le premier sur N64. Et, ô miracle, on a pu y jouer en avant-première !

Il était clair qu'un jour ou l'autre un jeu de F1 allait voir le jour sur la console nouvelle génération de Nintendo. C'est désormais chose faite, comme vous pouvez le constater avec les photos présentées ici. Si vous ne les voyez pas, allez vite consulter un ophtalmo... Après avoir vu tourner un peu tous les genres de jeux sur cette machine (foot, jet ski, doom-like, aventure, etc.), voici donc le premier titre de course automobile. Et, pour y avoir joué en exclusivité, on peut dire que pour une première, c'est plutôt pas mal.

Changez la météo et les noms des pilotes

Human GP, The New Generation, puisque c'est l'appellation exacte, est entièrement réalisé en 3D, voitures et circuits compris. Même si Human n'a pas obtenu la licence de la FIA (Fédération Internationale Automobile) pour utiliser les noms du milieu de la F1, l'éditeur japonais a été bien inspiré de permettre au joueur de modifier à tout moment les noms des conducteurs, des écuries ou même des marques ! Ainsi, libre à vous d'appeller votre pilote Annie Cordy ou Didier Barbelivien, et votre moteur Choucroute ou Von Brichnû...





effets de transparence sont toujours présents, et la poussière soulevée par les dérapages est drôlement jolie !



Les pépins du moteur sont plus ou moins fréquents durant les courses. C'est fort !



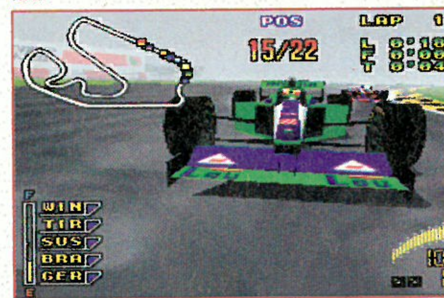




8 vues en tout ! Sept vues sont interchangeables à tout moment, plus une vue arrière très spectaculaire !



La fameuse vue arrière qui donne envie de vomir.



Options à gogo

Trois niveaux de difficulté sont inclus ainsi qu'une option qui permet de subir ou non des dommages en cas de choc, ou bien de faire en sorte que, durant un Grand Prix, les autres véhicules connaissent eux aussi des pannes plus ou moins aléatoires. Les 16 courses du championnat du monde sont bel et bien là, ainsi que les modes Time Attack et Battle, exactement comme sur les Human GP de la SFC. Vous avez une vingtaine de pilotes sous le coude, dont les anciens que sont Prost, Senna, Mansell, Piquet et même le frérot de Schumacher, Ralf ! Les voitures se dirigent à l'aide du paddle analogique ou de la manette traditionnelle. L'effet de vitesse n'est pas fabuleux, mais les courses sont intenses, les voitures très agréables à conduire et le relief des circuits bien reproduit. Certes, on n'atteint pas le niveau de Formula One sur PlayStation, mais



Les vraies têtes des pilotes sont là, mais le design des voitures est plutôt simplet.



La pluie est un paramètre important dans le choix des pneus. En outre, techniquement, c'est plutôt sympa.



Même si par moment ça ralentit un peu, le circuit de Monaco est fidèle au vrai tracé urbain.

on est déjà sûr d'une chose : la N64 est aussi capable de produire des bons jeux de course. Et ça, c'est plutôt un bon point. Reste plus qu'à attendre le test… et le fameux Rev' Limit.

Traznana San

EDITEUR : HUMAN
SORTIE : MARS-AVRIL 97
DISPONIBILITÉ EUROPE : BEN, EUH… Z'AVEZ UNE AUT' QUESTION?



On peut même faire signer un contrat à n'importe quel pilote dans n'importe quelle écurie ! C'est la FIA qui va être contente…






Panis en Allemagne dans une gerbe d'étincelles !



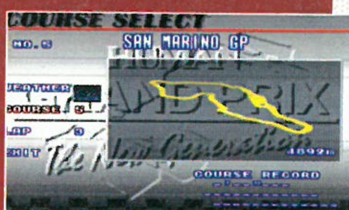


Ce qu'il faut savoir sur Human GP 64 (pour ne pas conduire idiot)

Les diverses options du jeu offrent pas mal de possibilités au joueur. Entre autres celle de modifier nombre de paramètres sur la monoplace…



Tout peut se modifier dans ce jeu : résistance du volant, type de pneus, transmission, répartition du freinage, suspension, ailerons, essence, etc.



16 GP au programme avec trois types de conditions météo différents (beau temps, gris et pluvieux), et de 1 à 10 tours pour les courses.



Comme quoi, on y a vraiment joué… hé hé hé !



Alundra

PlayStation


Vous pouvez manipuler les objets du décor.

Après les moyens Ark The Lad 1 et 2, ou encore Beyond the Beyond, Sony voudrait briller un peu plus dans le RPG en lançant "Alundra", une espèce de Legend of Thor, dont l'éditeur espère beaucoup.

Vous allez devoir vous balader dans les cauchemars des gens. Et les cauchemars, c'est bien connu, c'est plein de créatures monstrueuses comme ce Slime géant.




...me d'habitude, c'est dans les villes que vous apprendrez les renseignements nécessaires à vos quêtes.

Très axé "action", Alundra vous permettra de diriger le héros en temps réel, sans qu'il y ait de distinction entre les déplacements sur une carte et les combats en gros plan. En outre, un soin particulier a été apporté aux mouvements : plus de 1400 phases d'animation en tout ! Le jeu est bien sûr bourré d'énigmes à résoudre, de pièges et autres casses-têtes sympas. Les décors sont visualisés en pseudo 3D, avec des zones d'altitudes différentes, à la manière de Zelda 3 sur SN. On peut même se frayer un passage en détruisant certains obstacles ! On peut également soulever et déplacer des objets. Cela permet de fouiller une pièce, d'empiler des éléments du décor pour accéder à un endroit caché, ou encore de s'en servir comme arme, en les projetant au visage de l'adversaire. Enfin, le jeu est vaste puisqu'il comprend plus de 7 000 écrans ! Reste à savoir s'il sera intéressant...

Banana San

EDITEUR : SONY C.E.J.
SORTIE : PRINTEMPS 97
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

Une démarche originale

Contrairement aux jeux de rôles habituels, il n'y a pas de Points de Magie, mais une jauge de magie. Pour la remplir, il faut mettre la main sur des items spéciaux, le plus souvent contenus dans des coffres. De même, il n'y a pas de niveaux d'expérience : ce n'est pas en terrassant un ennemi qu'on obtiendra un level-up. Comme pour la magie, il faut trouver des objets spéciaux. Mais là encore, il y a des limites : on ne peut pas collecter autant d'items que l'on veut, et tôt ou tard, il faudra faire un choix. Lorsqu'on atteint un niveau 2 avec une arme (épée, sabre, masse d'arme, etc.), on peut alors exécuter des "Charge Attack" au pouvoir souvent dévastateur !


Voici le genre typique de piège que vous allez devoir affronter.





Avant de partir à l'aventure, recrutez vos compagnons.

GRANDIA

Réalisé par Game Arts, spécialiste des jeux de rôles et éditeur de renom sur les consoles Sega, Grandia semble avoir toutes les qualités pour devenir un RPG de classe mondiale. Le futur "FFVII" de la Saturn?

Jeu d'aventure/action, Grandia vous met dans la peau d'un garçon nommé Justin. Tout comme son père - disparu lorsqu'il n'était qu'un enfant - il rêve de voyage et de cités oubliées... Aussi, lorsqu'un jour, le conservateur du musée de la ville de Parm lui demande de partir à la recherche d'un mystérieux objet dans les ruines de Salto, il accepte aussitôt. Mais il n'est pas le seul intéressé... L'armée semble également rechercher quelque chose sur le site, car elle a déclaré l'endroit "zone interdite", et a commencé des fouilles... Mais, grâce à des préparatifs "spéciaux", Justin et ses amis arrivent tout de même à se rendre sur place. C'est le début d'une grande aventure, qui lancera Justin sur la piste d'un mystérieux continent, Elenshia !

Un travail d'orfèvre

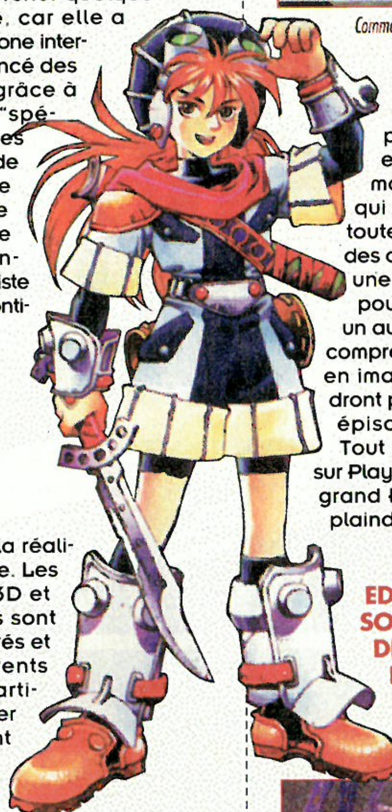
Techniquement, la réalisation est superbe. Les décors sont en 3D et les personnages sont des sprites. Colorés et variés, les différents écrans ont la particularité de scroller automatiquement lors des déplacements des héros. Ce qui évite de couper l'action de manière intempestive. L'aventure se déroule en temps réel, et il faut en permanence faire attention à ce qui n'est pas présent à l'écran : toutes vos actions peuvent avoir des conséquences ailleurs ! Ainsi, une trappe ouverte à un endroit pourra libérer un monstre dans un autre coin du jeu ! Enfin, le titre comprend une série de séquences en images de synthèse, qui viendront ponctuer les découvertes ou épisodes majeurs du scénario. Tout comme FF VII actuellement sur PlayStation, on s'attend à du très grand RPG sur la Saturn. Qui s'en plaindrait ?!

Banana San

EDITEUR : GAME ARTS
SORTIE : COURANT 1997
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

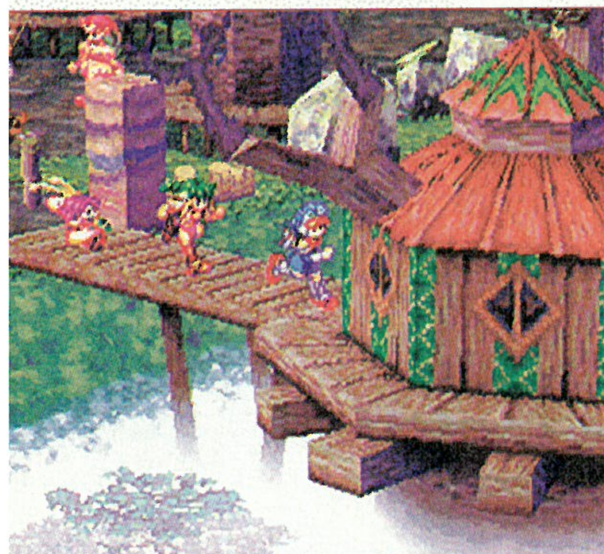


Comme d'habitude, la compréhension du Japonais facilite les choses.

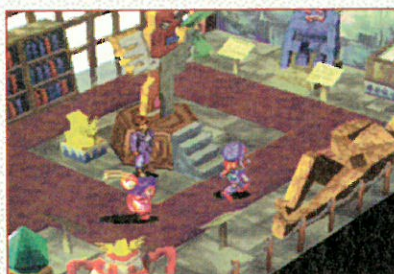




...ent disparu, ...est sous vos pieds.



...écors sont splendides. Remarquez l'effet de brouillard.



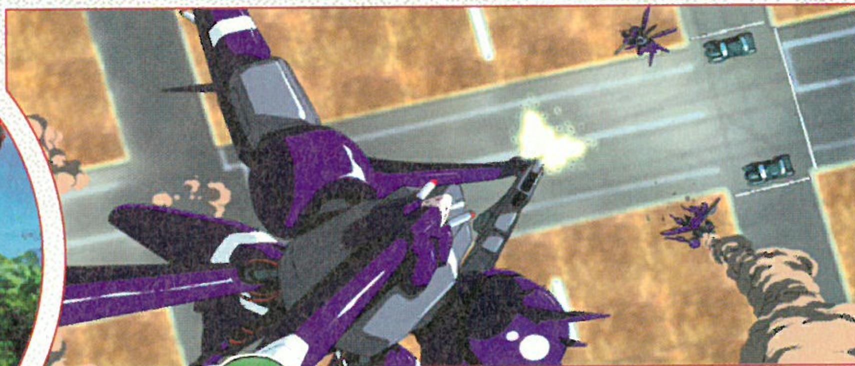
Le conservateur du musée va vous confier une drôle de mission.



Le sourire crispé que vous affichez vient peut-être du wagonnet qui vous suit, et qui transporte une bombe à retardement !

saturn





Quo Vadis 2

n an après avoir commercialisé Quo Vadis sur aturn, Glams nous propose ne suite avec cette fois des équences animées mniprésentes, des images le synthèse, un nouveau ystème de combat et des rosses pointures pour a réalisation du cénario et des nimations...

Quo Vadis 2 se passe toujours dans le même univers que l'épisode précédent. Nous sommes dans une ère spatiale, où les hommes sont partis à la conquête de l'univers. Une série de conflits entre les différentes planètes a éclaté. On pensait les régler avec la signature du traité d'Ibelcats. Mais la paix n'a été que temporaire, et les affrontements entre planètes ont repris de plus belle. Quo Vadis 2 se passe sur la planète Setouwa. La technique militaire du moment est telle que les Assault Armor - des espèces de Mobile Suit à la Gundam - sont les éléments les plus importants des affrontements. Le jeu commence lors de la prise de fonction du nouveau Président de G.O.A, le pays le plus important de Setouwa. Ce jour-là, un assassin payé par



une coalition de huit régimes, tire sur le Président. Le héros, Ovan, a dix-neuf ans. Ce jour-là, en tant que membre de la garde d'honneur, il est de faction pour assurer la protection du Président. Après l'attentat, la police est persuadée qu'il est l'instigateur de la tentative d'assassinat (c'est en fait un double du Président qui a été tué !). Ovan réussit à s'enfuir, et sa tête est mise à prix...

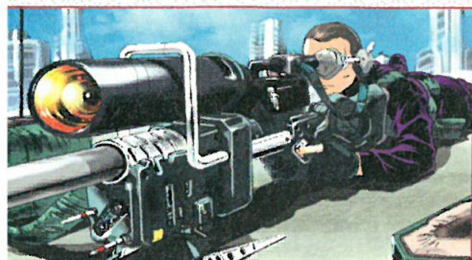
Un nouveau système de jeu

Le joueur commence par choisir une planète, parmi six proposées. Si l'on remporte entre sept et neuf stages, on conquiert la planète. Chaque stage dure en moyenne entre dix et trente minutes.





hoto parait statique comme cela, mais en fait tout bouge à l'écran : les ettes dans lesquelles apparaissent vos coéquipiers, celles où vous voyez les













Le joueur doit, de manière classique, déplacer ses unités en fonction des forces adverses et de la topologie du terrain. Le jeu est vu du dessus, au moyen de cartes graphiquement précises et réussies. Lorsque les unités arrivent à proximité les unes des autres, les combats commencent. Le nouveau système de combat (Story Telling Simulation System) donne une importance primordiale aux informations qui vous sont communiquées par vos coéquipiers et qui apparaissent dans de petites fenêtres à l'écran. Les voix ont été digitalisées par pas moins de cinquante acteurs différents ! Il ne vous reste plus qu'à assimiler les informations, et à prendre les bonnes décisions tactiques.

Banana San

EDITEUR : GLAMS
SORTIE : MARS 97 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

QUO VADIS 1 Nouvelle version pour la PlayStation



Commercialisée au même moment que Quo Vadis 2 sur Saturn, la version PlayStation reprend le scénario du premier épisode. Par contre, Glams a quasiment réalisé une nouvelle version, en refaisant toutes les animations en 3D ainsi que phases de combats et les graphismes du jeu.

Vous êtes en communication en temps réel avec vos unités, et le QG.

Un de vos vaisseaux vient de subir les attaques de l'ennemi.





Dans Quo Vadis, votre champ de bataille est constitué par l'espace !





Des unités des deux camps se rencontrent à l'orée d'une forêt.



Déplacez vos troupes, afin de les mettre en contact avec l'ennemi.



Une fenêtre verte s'ouvre et apparaît au bas de l'écran.



Vous pouvez y voir en vignette se dérouler les con



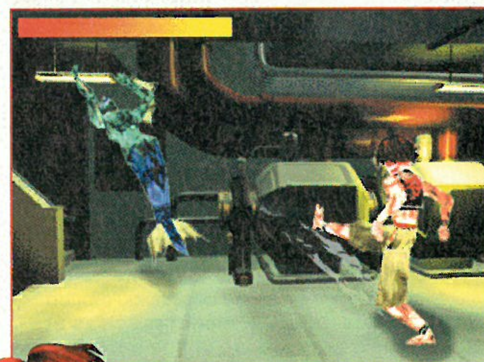
FAKE DOWN
ACTION ADVENTURE

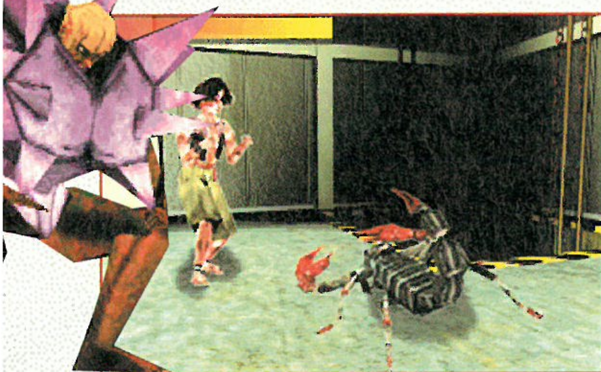
JEU : FAKE DOWN
ÉDITEUR : SYSTEM SACOM
SORTIE AU JAPON PRINTEMPS 97
DISPO EUROPE : AH ?





Resident Evil fait des émules. Alors que la version Saturn du titre de Capcom est en préparation, System Sacom s'essaie au genre…

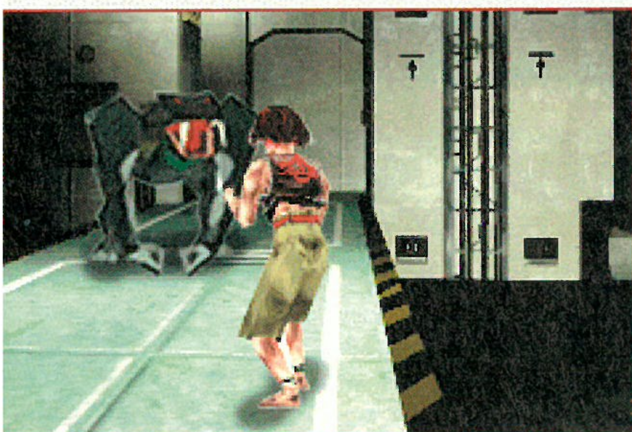




Les scénarios à base d'expériences génétiques sont à la mode au Japon. Après le Bio Hazard de Capcom, le Beltlogger de Genki et le Over Blood de River Hill, c'est au tour de System Sacom de nous proposer un jeu en 3D basé sur une histoire pleine de mutants à l'haleine pas fraîche et gorgé d'ADN tripatouillé, à rendre jalouse une vache folle britannique ! Mais cette fois-ci, plus que d'aventure et de casse-tête à résoudre, il s'agit de baston ! Même si l'action est plus présente que dans Bio Hazard et Over Blood, Fake Down comporte une partie aventure qui sert à relier les différentes phases action du jeu.

FAKER, TON UNIVERS IMPITOYABLE…

Vous incarnez ici un adolescent créé dans une matrice artificielle par Kila. Ce dernier lui apprend qu'il est né pour sauver le monde, envahi par les Fakers (rien que ça, facile !). Les Fakers sont des créatures de cauchemar issues des expérience génétiques passablement loupées du docteur Harbay. Celui-ci a mis au point un virus, le Fake Down virus, qui modifie les séquences d'ADN des hommes et les transforme en trucs repoussants. Nous sommes en 2020, la surface de la terre est livrée à des hordes de zombies fakerisés, pendant que les humains se réfugient dans des bunkers sous-terrains. Le héros est en fait une nouvelle sorte de Faker. Il va lui aussi connaître certaines formes de mutations au cours du jeu.





HUMAINS DE-FAKE-TUEUX

Les décors sont superbes, et donnent au jeu son ambiance glauque. La plupart des combats se font à mains nues, comme dans tout bon jeu de combat qui se respecte. Les protagonistes sont en polygones mappés. Pour accomplir votre croisade, vous n'êtes pas seul. Vous allez rencontrer Hélène, qui a été également génétiquement manipulée pour lutter contre les Fakers. Sa méthode est un peu différente de la vôtre, mais tout aussi efficace : vous distribuez les bourre-pifs, et elle secrète un virus anti Fake Down virus. Tout un programme.

Banana San

achetez vendez aux meilleurs prix



CYNER J

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
BLAGNAC	LOISIRS-MODELS	25, rue du Docteur Guimbaud - 31700	05 61 15 68 05
Nouveau CHERBOURG	CYNER-J	49, Grande Rue - 50100	
DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
MARSEILLE	CALCULS ACTUELS	49, rue de Paradis - 13006	04 91 33 33 44
ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
POITIERS	CYNER-J	8, rue de l'Eperon - 86000	05 49 41 77 45
ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25

IVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

ULTRA 64
TUROK →



PLAYSTATION
BUSHIDO BLADE →



CD ROM PC
SATURN

Tous vos jeux préférés sur

CYNER

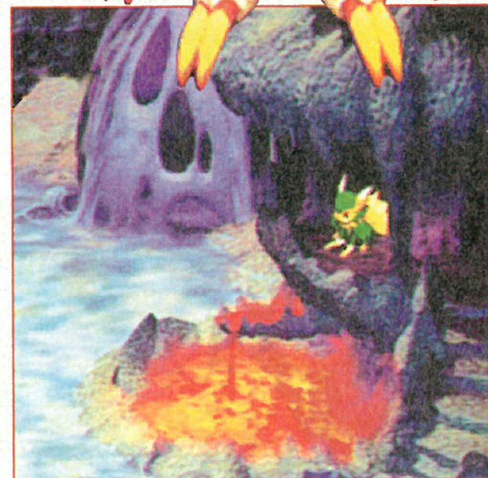
Saga Volunteer



ÉDITEUR : SQUARE
SORTIE :
MARS 97 AU JAPON
DISPONIBILITÉ
EUROPE : N.C.

PlayStation

Précédemment appelé Saga Frontier, Saga Volunteer sera le premier titre de Square après FFVII. Bénéficiera-t-il de l'effet du grand frère ? C'est fort possible !



Vu toute la lave qui commence à remonter, l'avenir de Magmel n'est pas des plus rose !

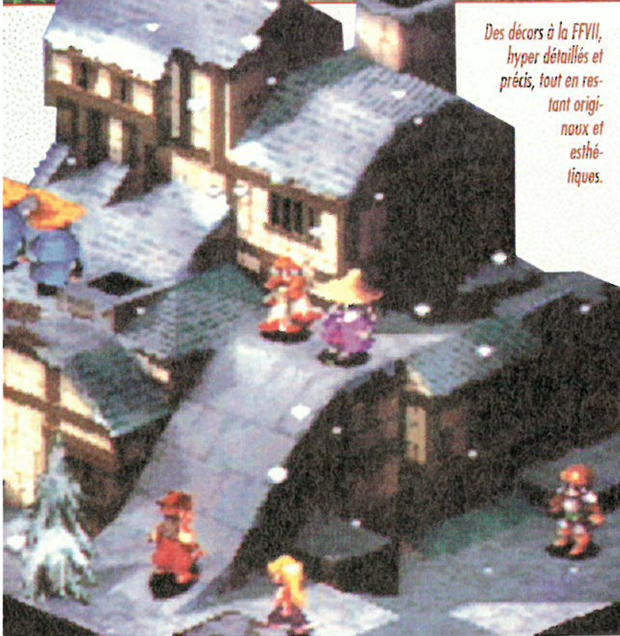
Chose plutôt rare, vous incarnez Coon, un monstre. Certes, il ne s'agit pas d'une créature horrible, genre Trazom à jeun, mais plutôt d'un humanoïde aux poils longs, les griffes saillantes et la queue touffue. Votre bonne vieille ville de Magmel est sur le point d'être détruite. Le sage de la ville vous convoque, et vous remet une bague antique provenant d'une civilisation longtemps disparue. Une phrase est inscrite sur le bijou, qui précise que pour réaliser un rêve, il suffit de réunir les autres bagues identiques. Vous connaissez désormais votre mission : retrouver les autres bagues pour sauver Magmel.

Des décors identiques à FF VII !

Avec l'aide de plusieurs compagnons (Meilen, une espèce de détective, T260G, un robot conçu par une autre civilisation très ancienne, Blue, etc.), vous vous jetez la tête la première dans l'aventure. Graphiquement, Saga Volunteer est très proche de FFVII : tous les décors ont été conçus en images de synthèse, de même que les sprites des protagonistes. Par contre, les combats ne recourent pas au même système que FFVII, avec une représentation en 3D polygonale de l'action. Encore un que les amateurs du genre ne rateront pas lors de sa sortie !

Banana San

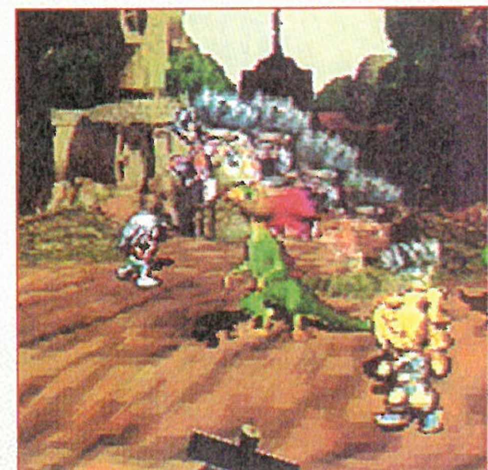




Des décors à la FFVII, hyper détaillés et précis, tout en restant originaux et esthétiques.

FINAL FANTASY IV, le retour !

Square rentabilise ! Cette année l'éditeur devrait sortir une version PlayStation d'un des anciens hits de la série FF, le numéro quatre. D'ici à ce que tous les épisodes nous tombent sur le coin de la tronche, on va en avoir pour des décennies de RPG ! Greg, tu vas avoir du boulot !



Lors des combats, qui sont beaucoup plus proches de ce que l'on a l'habitude de voir dans les RPG, les zooms sur les personnages et le décor pixelisent un peu.

Final Fantasy Tactics

Après Final Fantasy VII qui a cassé la baraque au Japon, Square s'apprête à commercialiser un nouveau titre inspiré de la saga FF. Nouvel élément à part entière, il devrait ravir les spécialistes.

Le scénario est typiquement "jeu-de-rôlesque". Autour d'une histoire classique, le joueur va peu à peu découvrir une autre trame, secrète et passionnante…
La principale originalité du jeu vient de la représentation en 3D isométrique, à la Ogre Battle. L'avantage de cette vue par rapport à la vraie 3D, est d'offrir des graphismes très détaillés, même si on n'atteint pas encore le niveau extrêmement élevé d'un FFVII dans ce domaine. Le système de combat traditionnel de la série FF (Active Battle System) a laissé place au Charge Time Battle. Explication : lors des combats - fréquents dans ce genre de jeu - chacun des protagonistes, les héros aussi bien que les monstres, dispose d'une "Time jauge". Ils peuvent alors concentrer leur énergie avant de lancer une attaque, et comme cela se passe en temps réel, c'est le premier qui remplie sa jauge qui lance l'attaque ! Encore un jeu que les aficionados vont s'arracher…

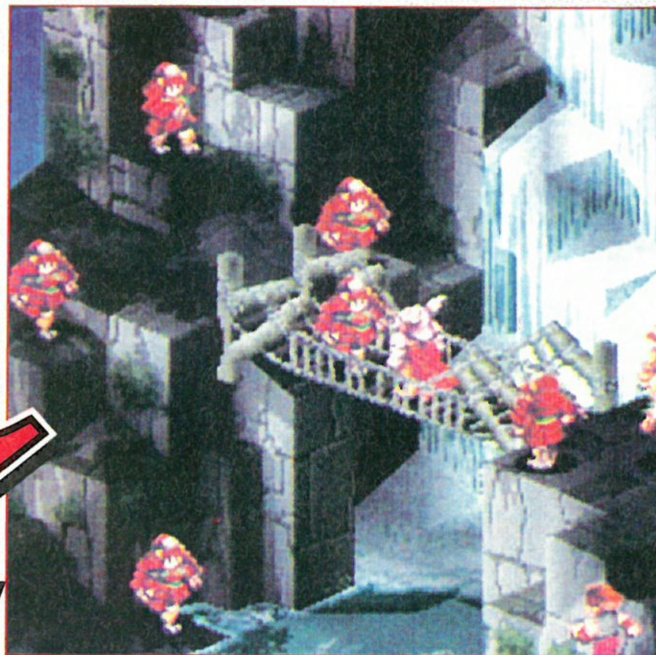
Banana San

EDITEUR : SQUARE
SORTIE : COURANT 1997
DISPONIBILITÉ EUROPE: N.C.

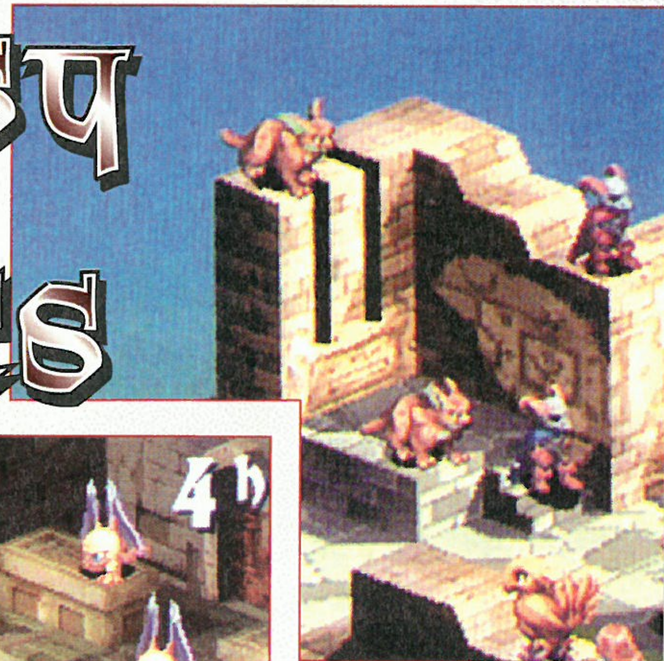


SQUARE ACCUMULE LES SOUS. SONY, LES GAFFES !

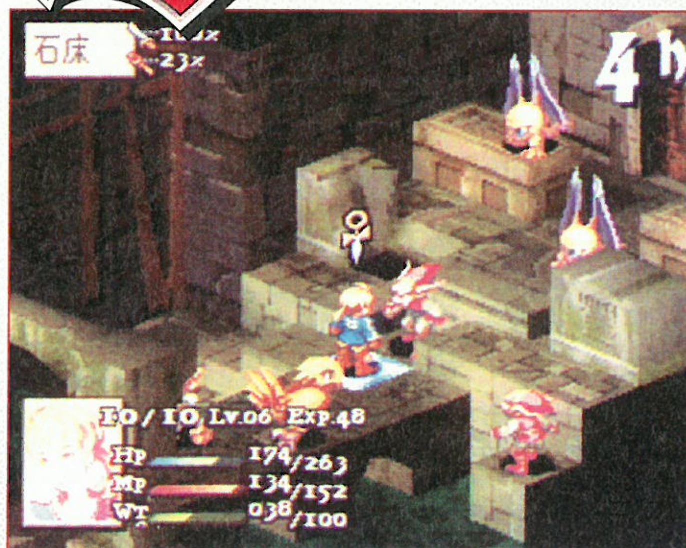
Tout le monde le prévoyait : la sortie de FF VII au Japon allait casser la baraque ! En fait, on n'a pas été déçu : le lancement du "plus beau RPG du siècle" a tout simplement créé une fronde des éditeurs et des joueurs contre… Sony ! Pour éviter les queues prévisibles au moment de la sortie de son jeu phare, Square a mis 2,5 millions de jeux sur le marché ! Beaucoup de joueurs qui ne possédaient pas de PlayStation ont franchi le pas pour ce jeu. Le seul problème, c'est que le constructeur n'avait pas prévu de stocker assez de consoles : en deux jours, tous les magasins du Japon étaient dévalisés… Résultat : la PlayStation est introuvable actuellement au Japon ! Double frustration : celle des joueurs qui ont acheté le CD de FFVII et qui enragent à force de lire et relire la doc sans pouvoir jouer. Et celle des éditeurs, qui ratent des ventes. Aux dernières nouvelles, le manque devrait s'étendre au reste de la planète puisque Sony a décidé de réserver au marché japonais toutes les PlayStation fabriquées, en attendant que la situation revienne à la normale. Autrement dit, plus une seule PlayStation ne serait envoyée en Europe (y'en a déjà plus, alors…) et aux Etats-Unis qui, il est vrai, auront droit à leur propre "fournisseur" au Mexique très bientôt. Elle est pas belle la vie ?!



Un style de représentation un peu différent pour le dernier-né de la saga FF.



La bonne nouvelle : grâce au système de représentation du jeu en pseudo 3D, les endroits où se trouvent les monstres sont apparents. La mauvaise : vous n'avez pas le choix, il va falloir passer par là !

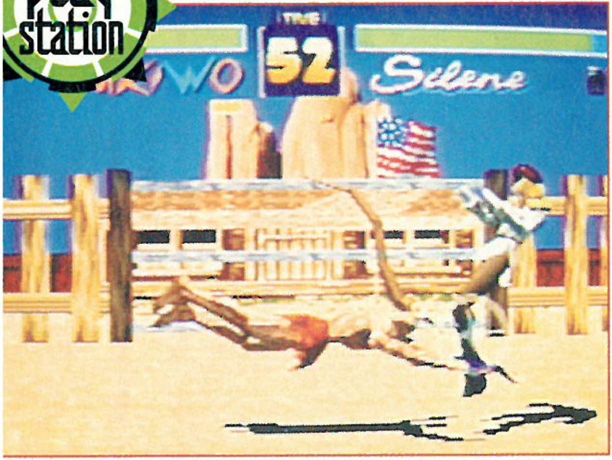


Vous disposez de deux sortes de magie : une magie stratégique, qui agit sur tout un coin du décor, et une magie tactique, qui n'agit que sur une créature

PlayStation

On pensait avoir tout vu dans le domaine de la baston, mais Fighters' Impact parvient encore à surprendre : plus de styles de combat, plus de combos et plus d'arènes. Le fun quoi !





Fighters' Impact avait créé la surprise lorsqu'il était sorti dans les salles d'arcade à l'automne 97. Taito avait conçu un jeu original et varié, qui a réussi à se démarquer de la concurrence des jeux de baston 3D qui se multiplient dans les salles d'arcade, preuve s'il en était besoin que lorsqu'on veut faire original, on y arrive.
Suivant la vogue actuelle qui veut qu'à peine six mois s'écoulent avant qu'un jeu d'arcade ne soit converti sur console, la firme nippone nous présente la version PlayStation de ce titre. Juste après Tekken 2, le défi est d'envergure.

Du renouveau dans la baston

Fighters' Impact apporte de la variété, grâce aux différentes techniques de combat que vous pouvez utiliser pour chaque protagoniste. Chaque combattant dispose en fait de trois techniques martiales : une technique principale dans lequelle il excelle, mais également deux autres techniques de combat. Parmi celles-ci : le Karaté-do,



FIGHTERS'

EDITEUR : TAITO
SORTIE : 25 AVRIL AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : C'EST EXACT





Chaque protagoniste dispose d'un "Main Style", et d'un "Sub Style" de combat, histoire de varier les plaisirs !

le Kempo, le combat de rue, le catch, la boxe, l'aïkido... Le nombre de coups et d'attaques spéciales disponibles pour chaque combattant est donc impressionnant. Avant chaque duel, le joueur peut décider d'utiliser telle ou telle technique martiale. Il ne pourra pas, par contre, changer durant un combat.
Variété aussi dans les combos, qui dans Fighters' Impact sont appelées "Slide Combo System" : elles ne sont pas prédéfinies par le jeu. Il n'y a que des techniques de base, que le joueur va enchaîner suivant sa façon de combattre (corps-à-corps, techniques qui limitent le contact, coups portés ou projections). Les combos sont créées par le joueur, et sont ainsi toujours personnelles. De ce fait, le nombre de combinaisons existantes est impressionnant.
Côté combattants, ils sont officiellement au nombre de huit. Mais vous en découvrirez cinq autres, si vous réussissez à finir le jeu. Ce qui ne



Les angles de vues s'adaptent automatiquement aux actions en cours. Ainsi, on peut visualiser une attaque de Yukiwo dans le dos de Selene, selon un angle original mais impressionnant.

Oeil pour oeil . . .

Le scénario est d'une platitude affligeante, comme d'habitude pour les jeux de baston. En 1996, les participants à un tournoi mondial d'arts martiaux se tenant au Brésil sont retrouvés assasinés. Un peu plus tard, une vidéo est envoyée aux principales chaînes de télévision, dans laquelle apparaît un mystérieux personnage, masqué et entouré des cadavres des malheureux participants dont il a arraché les yeux. Il déclare qu'il lance un défi à ceux qui estiment qu'ils sont assez forts pour se mesurer à lui. Par la suite, une série d'assassinats se déroule à travers le monde, et on retrouve sa trace à chaque fois. Un nouveau tournoi est organisé. Plusieurs experts en arts martiaux s'y rendent pour des raisons différentes : venger un proche assasiné par le mystérieux pratiquant d'arts martiaux, conquérir la gloire…

devrait pas poser trop de problèmes.

Adaptez votre technique aux différentes arènes !

Variété encore dans les aires de combat. Fighters' Impact offre trois zones d'affrontement possibles. Les joueurs doivent adapter leur style de combat à l'arène, sous peine de perdre rapidement le duel. Le mode de jeu "Top of the Stage" vous emmène vers des zones éloignées, et isolées comme le sommet d'un pic. Toute sortie du ring se traduit par une défaite immédiate. Un classique serait-on tenté de dire. Le "Room Box" est cerclé par une enceinte. Si l'on arrive à coincer son adversaire contre un mur, on lui inflige alors des dommages considérables. Le "Free field" est un espace vaste. Comme les angles de caméra changent avec les mouvements des joueurs, la difficulté du lieu tient à ce qu'il est facile d'échapper au combat et de refuser le corps à corps. Du point de vue de la réalisation, les animations sont très réalistes car les programmeurs de Taito ont fait appel au désormais classique procédé de "Motion Capture", qui permet de filmer et d'intégrer dans un programme des mouvements joués par des acteurs. Si les aires de combats sont vides, elles disposent de décors soignés à leurs périphéries.

Banana San





Lors des combos, attention ! Une seule erreur dans une technique qui compose la combo et celle-ci s'arrête net, vous laissant à la merci d'une contre-attaque de l'adversaire.

Enfin une position de garde dans un jeu de combat qui ressemble à une vraie garde !

MPACT











Alors que Turok arrive à peine, et que sa suite est d'ores et déjà en route, voici que Williams adapte un titre mythique sur N64. Résultat, on se retrouve avec un Doom 64 toujours aussi sanglant !



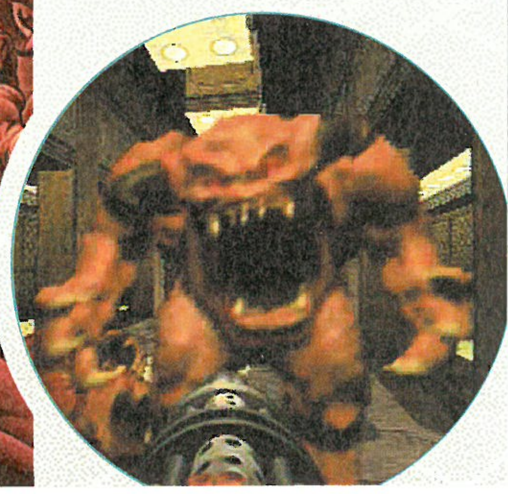
Nouveau monstre, nouvelles sueurs froides… nous n'avons pas fini de sursauter sur nos sièges !







Soyons franc, Doom est un des plus prestigieux jeux d'action jamais créés. En fait, il a ouvert une nouvelle voie, il y a près de quatre ans, en combinant l'immersion totale dans un environnement crédible avec le bon vieux principe du "je-tire-sur-tout-ce-qui-bouge". Depuis, évidemment, sont sortis des dizaines de "moi-aussi-je-peux-le-faire", que l'on appelle à juste titre des "doom-like", mais aucun n'a reproduit le savant dosage de tension, de vitesse et de violence de l'original. Rien qu'à la vue des photos, Doom 64 a déjà l'air fabuleux, génial, grandiose, terrifiant, mirifique, merveilleux, et je m'arrête là parce que je n'ai plus assez de superlatifs. Midway a mené cette conversion avec brio, et a même relevé un peu la sauce en ajoutant une arme, quelques nouveaux monstres et deux trois autres pièges. Histoire de flipper un peu plus.





C'est ça, l'esprit Doom. C'est un peu toute la misère du monde, concentrée dans cette pauvre petite arme, face à deux abominations. Genre "Bonne chance, t'en auras besoin."

Le Cyber-demon est toujours de la partie, comme les autres rigolos des Dooms connus… Plus terrifiant que jamais !

Le jeu n'a bien heureusement subi aucune censure de la part de Nintendo of America pour le moment. Cette division semble être moins regardante que la maison-mère…

Midway a assez de textures pour réaliser sept autres Doom complets !



On prend les mêmes....

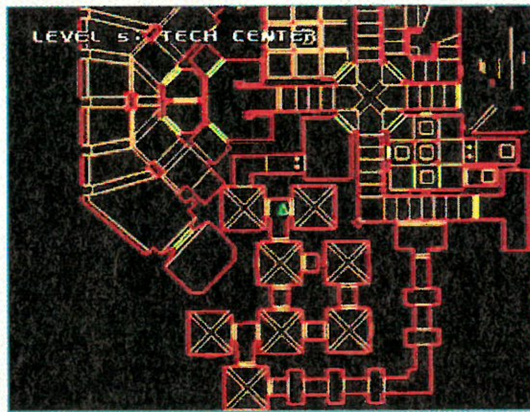
Les décors sont infiniment plus variés que dans les précédentes versions (les p'tits gars de Midway nous ont affirmé qu'ils avaient utilisé assez de textures pour réaliser sept autres Doom complets). Et, bien sûr, fini le syndrome "Ouuuaaah, j'ai jamais vu un pixel aussi gros de ma vie". Les capacités du schmürtz 64 bits ont permis d'effacer tout effet de pixellisation lorsque l'on s'approche d'un monstre ou d'une paroi. Enfin, le design des niveaux est soigné. Midway les a conçus, mais ID Software (les vrais papas de Doom) les a tous approuvés, afin que cette toute nouvelle version de Doom soit fidèle à l'esprit de l'original. De toute façon, Doom reste Doom, et ce n'est pas maintenant que vous commencerez à aimer si les précédentes versions vous collaient déjà des boutons… Si au contraire, arroser cinquante zombis à la Gatling vous plongeait déjà dans un état d'extase avancé, nul doute que Doom 64 ne vous décevra pas : on y trace toujours une route au travers des niveaux en éclatant des monstres; on y résout encore des puzzles façon combinaison d'interrupteurs, et on peut toujours se décapsuler soi-même en balançant une roquette contre un mur ! L'éclate, quoi…

EDITEUR : MIDWAY
DISPONIBILITE US : AVRIL 97
DISPONIBILITE EUROPE : QUESTION PIEGE !









Des niveaux toujours aussi gigantesques, pour notre plus grand plaisir.

Rencontre avec

Aaron Seeler (programmeur) et Sukru Gilman (Graphiste) de Midway /Williams



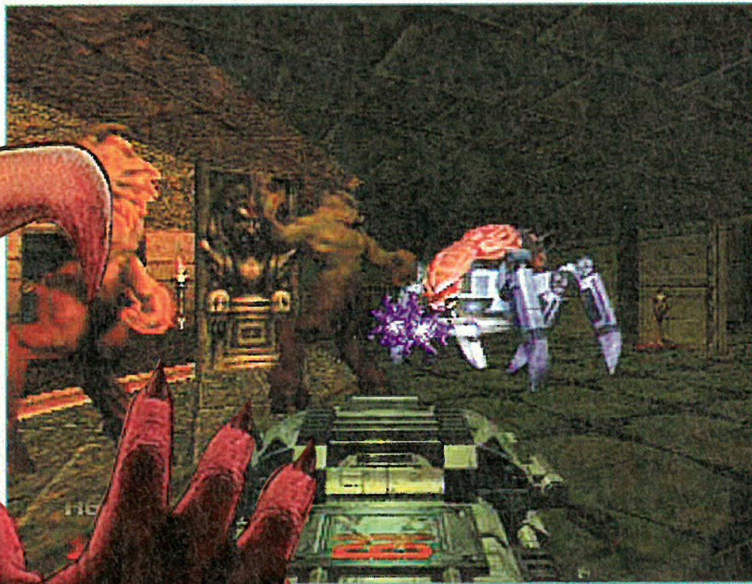




Grâce au "Tri-linear Mip Mapping" (ouf) de la N64, fini la pixellisation dont souffraient les précédentes versions.

L'écran est désormais le plus dépouillé possible, pour profiter au maximum de l'action : fini la barre grise en bas de l'image !





Joypad : Quand a commencé la réalisation de Doom 64 et où en est le projet actuellement?
A.S. : Le jeu est en développement depuis janvier de l'année dernière. Cela fait donc un peu plus d'un an maintenant. Le développement est avancé à 90 % environ. Il reste juste quelques tests et debuggages à réaliser. Nous sommes très près de la fin.

Joypad : S'agit-il d'une conversion ou d'un nouveau Doom?
A.S. : Un peu des deux. On peut parler d'un nouveau Doom, au vu du grand nombre d'ajouts ou des éléments que nous avons retravaillés, mais malgré tout, ce nest pas Doom 2. Ce projet se situe un peu entre les deux idées.

Joypad : Vous n'avez donc rien utilisé des versions PC ou PlayStation précédentes. Même pas le programme ou quelques éléments graphiques?
A.S. : J'étais le programmeur principal de la version PlayStation, donc l'ensemble du travail que j'ai réalisé m'a permis de connaître le jeu en profondeur, dans le fond comme dans la forme. Une partie de la programmation a été transposée. C'est le cas notamment de l'algorithme principal du programme qui donne à Doom toute sa particularité. Mais c'est à peu près tout. La version Nintendo 64 utilise un nouveau système de rendu graphique, et une bonne partie de la logique du jeu a été retravaillée pour tirer profit des avantages de la N64. Et puis, de fil en aiguille, ce code principal a fini par être retravaillé lui aussi.

Joypad : Mais tout ce qui fait que Doom est Doom, comme les monstres, sera présent et identifiable, non?
A.S. : Oui. Euh, je veux dire, je ne suis pas très sûr... comment dire? Ce truc qui fait Doom, ce que les gens attendent, a été intégré, mais tout a été repensé pour être meilleur, plus rapide et avoir un meilleur look. Le rendu graphique est vraiment très impressionnant et le jeu est beaucoup plus fluide que la version PC.

Joypad : Les niveaux ont été entièrement repensés?
A.S. : Oui. Les 30 niveaux (environ) que contient le jeu ont été totalement reconçus. Que ce soit graphiquement ou conceptuellement. Par exemple, il ne suffit plus de trouver des clés et une sortie pour finir un niveau. Nous avons ajouté des éléments privilégiant une stratégie un peu plus fine, comme résoudre certaines énigmes, ou puzzles, faire attention à l'environnement...

Joypad : Y a-t-il toujours autant de niveaux secrets?
A.S. : Il y en a des tas. A dire vrai, il n'y a vraiment pas de quoi s'ennuyer, compte tenu du nombre et de la diversité des niveaux. La taille gigantesque des niveaux classiques devrait suffir à tenir tous les joueurs en haleine un bon bout de temps.

Joypad : Lors d'une version démo précédente, on a vu des images du jeu avec trois joueurs humains sur le même écran. Est-ce que cela signifie que vous travaillez à une version Deathmatch?

Non, hélas. S'il y avait la possibi-
chnique de le faire, en reliant des
nes ou autre, nous le ferions immé-
nent. Mais pour le moment, ce n'est
ossible. Et jouer sur le même écran
tout le suspens, vu que l'on sait
: son adversaire. Nous avons donc
tomber l'idée.

d : D'où venaient ces trois sprites
' Un cheat, un niveau secret?
En fait, nous réfléchissons à inclure
rones, des robots méchants qui
pparence du personnage que le
r dirige.

d : Tirez-vous profit du contrôleur
gique?
Oui, il est possible de jouer avec
ns. Tous les boutons sont entière-
econfigurables.

d : Et que pensez-vous de Quake?
C'est réellement un excellent jeu,
iquement étourdissant.

d : Qu'attendriez-vous d'une ver-
64 de Quake?
Nous travaillons actuellement
s, mais... aaargh, je crois que j'en
dit, là...

ciements à Midway/Williams, ainsi
magazine GameFan pour leur aide.

« On peut parler d'un nouveau Doom, au vu du grand nombre d'ajouts ou des éléments que nous avons retravaillés »

oi de neuf?

bien, à vrai dire, presque tout est neuf... Enfin, tout a été refait : on retrouve les
nstres et les armes du jeu, mais entièrement redessinés. La N64 a permis d'ajouter plein
détails, notamment sur les monstres, qui – cruelle déception – ne sont toujours pas en
.. Bon, ne criez pas au scandale, il fallait bien que je vous le dise, mais c'est pas si
ve. En fait, il semblerait que le jeu utilise un système de "frames", probablement pour
raisons de place sur la cartouche. Qu'est-ce que c'est, les "frames"? Râââ, fô tout leur
... C'est simplement un découpage de l'animation en plusieurs images (les frames),
uivant le chemin suivi par le monstre, celui-ci sera affiché de coté, de face, remuant la
ule, se grattant l'entre-jambe, etc. Mais ce n'est pas la fin du monde : Doom 64 reste
petite merveille que nous avons hâte de tester pour de bon !

Les textures murales sont beaucoup plus variées et travaillées que dans les épisodes précédents.



Net Yaroze,

la nouvelle console très spéciale de Sony

Combien de fois avez-vous prétendu : "Ce jeu, c'est de la daube, ch'uis sûr que je peux faire mieux"? Combien de fois vous êtes-vous dit : "Ce serait ien s'il y avait un jeu sur ceci ou cela"? Assez souvent, on dirait, uisque Sony vous a entendu. Sa ouvelle PlayStation est destinée à ceux qui veulent créer leurs propres jeux.



Développez vous-même les jeux dont vous rêvez !



Non, ce n'est pas la PlayStation 2 : cet OVNI est destiné à l'apprenti-programmeur qui sommeille en vous !

Au premier coup d'œil, c'est une PlayStation classique qu'on aurait pris le temps de peindre en noir, joypad compris. Mais en regardant de plus près son charmant arrière-train et les câbles qui y sont reliés, on constate la présence d'un nouveau connecteur permettant de brancher cette "PlayStation noire" à un ordinateur, PC ou Macintosh. La voilà, la brillante idée de Sony : permettre à tous, ou presque, de s'initier au développement de jeux sur consoles. Attirer les nouveaux talents, chasser le sang neuf, préparer le terrain pour les hits de demain.

Il ne s'agit en aucun cas d'une nouvelle console, ce n'est pas la PlayStation 2, ce n'est pas une Play Station boostée, ou n'importe quel truc de ce genre. En fait, la Net Yaroze (puisque c'est le nom de cette Play Station couleur ébène) peut s'utiliser comme une PlayStation normale. Bon, en fait elle est un peu mieux, puisqu'elle fait indifféremment tourner les jeux en Pal (système européen) ou en NTSC (Japon ou States), sans aucune magouille nécessitant de jongler avec les CD ou de coincer la bécane avec des cuillères en plastique. La classe.



Mais la Net Yaroze prend toute son ampleur lorsque vous la connectez à un micro-ordinateur compatible PC ou Macintosh. C'est même pour cela qu'elle a été créée. La bécane est en effet vendue avec le nécessaire de

l'apprenti-programmeur : documentations diverses, CD-Rom comprenant les outils de développement (compilateur C et utilitaires), les librairies de programmation en C dédiées à la PlayStation (en particulier celles destinées au développement en 3D). Il ne reste plus qu'à avoir de bonnes idées de jeux pour se lancer.



De quoi j'ai besoin pour tirer parti de la Net Yaroze?

D'un ordinateur, donc, mais également d'une connexion à Internet. C'est là que tout le génie de Sony se dévoile. Ils ne se sont pas contentés de créer la bécane, de la lancer sur le marché et basta. Que nenni. Un suivi constant, au jour le jour, sera offert aux possesseurs de Net Yaroze. En achetant la PlayStation noire, vous entrez dans la très fermée communauté des développeurs amateurs, ou plutôt dans celle des développeurs Net Yaroze. Trois sites web seront en effet opérationnels dès le lancement de la bécane en Europe, le 28 février : un au Japon (qui tourne déjà), un en Europe, et un aux Etats-Unis. A noter que la Net Yaroze, déjà commercialisée au Japon, sortira en Europe avant de partir à la conquête de l'Amérique. Pas étonnant : la scène des hobbystes programmeurs-graphistes a toujours été plus importante sur le Vieux Continent : souvenez-vous des années 80... (à dire avec une voix de vieux, genre Bernard Menez).
Ces sites Web réservés aux possesseurs de Net Yaroze permettront à tous d'échanger idées, questions et points de vue avec les autres utilisateurs. Les sites regorgeront également de documentations on-line concernant des techniques spécifiques, comme la programmation et l'animation 3D ou l'utilisation des sons sur PlayStation.

Une Net Yaroze, comment ça marche?

Nous n'avons pas mentionné le principal : il faut tout de même posséder quelques notions de programmation pour être capable de tirer parti de la Net Yaroze. Ce n'est pas une solution miracle, un objet magique qui fera de vous le prochain programmeur de Tekken 4, non. Cela dit, de l'avis de tous les programmeurs rencontrés au cours de nos voyages chez les différents éditeurs qui bossent sur PlayStation, les librairies Sony semblent être particulièrement bien foutues et documentées. Si vous possédez des notions de programmation en C, vous ne devriez pas avoir trop de mal à vous mettre au turbin.
Attention, les jeux développés sur Net Yaroze ne peuvent pas tourner sur les autres PlayStations classiques. Impossible de faire vos jeux puis de les commercialiser directement. La Net Yaroze n'est pas là pour remplacer les kits de développement professionnels. Ces kits, qui coûtent plusieurs centaines de milliers de francs, restent inabordables pour des particuliers. Le but est de vous laisser cracher vos idées, de créer un premier niveau ou une ébauche, et d'utiliser votre projet pour décrocher un contrat chez Sony... ou d'autres éditeurs.

Des perspectives intéressantes

Visiblement, Sony ne s'imagine pas s'en mettre plein les fouilles en vendant des millions de Net Yaroze : l'idée est plutôt de préparer l'avenir, attirer de nouveaux talents sur la PlayStation grâce à ce mini-kit de développement abordable. En tout cas, nous sommes rudement excités, ici, à Joypad, par la Net Yaroze. Pas seulement par la machine, mais par ce qu'elle va peut-être apporter au milieu du jeu vidéo. Des idées plus originales, espérons. Enfin, vous allez pouvoir créer ce simulateur de lancer de nains auquel nous rêvons tous de jouer. Enfin, nous allons voir fleurir des RPG vraiment débiles, des jeux d'arcade vraiment violents, et tout un tas d'autres petits jeux de réflexion délirants auxquels les développeurs professionnels n'ont pas pensé, ou qu'il n'ont pas pu réaliser. Et, qui sait, dans cinq ans, les auteurs du hit du moment avoueront peut-être dans une interview qu'ils ont commencé dans ce milieu grâce à la Net Yaroze.



Seb

Pour en savoir plus

La Net Yaroze ne sera pas vendue en magasin, il faut s'adresser directement à Sony Europe. Pour en savoir plus et recevoir toutes les infos nécessaires à l'inscription au programme Net Yaroze écrivez à : Yaroze Application
Sony Computer Entertainment Europe
Waverley House, 7-12 Noel Street
London, W1 4HH UK.
Ou par e-mail : ps_yaroze@interactive.sony.com
Ou encore en faisant un saut sur leur site Web : www.scee.sony.co.uk/yarinfo/

La programmation sur PlayStation à la portée de - presque - tous !



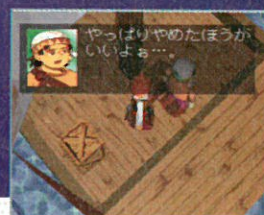
La Yaroze au Japon

La Yaroze est disponible au Japon depuis mai 96, et plus de 6 000 bécanes ont déjà été vendues. De nombreuses créations de ces programmeurs circulent sur le site Web de la Yaroze au Japon. Les photos qui accompagnent cet encadré sont d'ailleurs tirées de ces jeux créés par les apprentis-programmeurs japonais. Beaucoup de jeux de combat, de jeux de réflexion ou de petits RPG. Evidemment, ces jeux ont peu d'intérêt commercial, ils se choperaient sûrement de très mauvaises notes si nous les testions, mais l'intérêt est de voir naître de nouvelles idées. On prétend que plusieurs programmeurs formés sur Yaroze ont déjà été embauchés par Sony Japon.













news









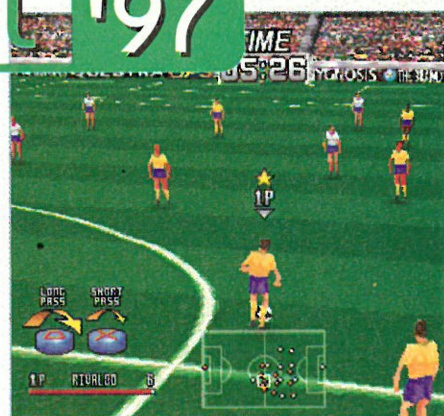
adidas® power soccer international '97

omme des rais ootballeurs 'entraînant pour la prochaine Coupe du Monde, les léveloppeurs de Psygnosis se ont fait suer pour sortir leur rand jeu à temps. APS nternational 97 n'est pas ne simple suite d'APS : e jeu a subi une refonte lestinée à faire oublier les acunes du premier volet t satisfaire les fans les plus erfectionnistes...



rmé d'une enveloppe, d'un timbre et d'un stylo, les joueurs ont réussi à mettre le feu au poudre chez Psygnosis France... Nous exagérons à peine. Que s'est-il passé? "A force de recevoir du courrier de fans d'Adidas Power Soccer, de discuter avec les pros du marketing de la société et de lire les différents articles dans la presse, nous avons décidé de réagir", explique Jean-Baptiste Bolcato, producteur d'APSI 97 ayant activement œuvré sur la première version d'APS.

En six mois de boulot acharné, une petite équipe a donc conçu ce qu'aurait pu - et dû - être APS : une version sublime et sans défaut, baptisée APS International 97. "Nous avons dressé une liste de ce qui n'allait pas dans le jeu, précise Jean-Baptiste Bolcato. Ensuite, nous avons convenu de ce que nous pouvions changer et améliorer dans cette suite... qui n'en est pas une." Quelles étaient les principales doléances? Le jeu ne comportait pas assez d'équipes, le niveau de difficulté était mal dosé, le focus sur le joueur était géré de façon trop aléatoire et les bugs de programmation étaient trop nombreux. "Certains souhaitaient ajouter un mode Player Manager pour augmenter la durée de vie du jeu, mais cela nous aurait compliqué la tâche. En revanche, sans changer le moteur du jeu, nous avons tout repensé, ou presque". Désormais, le nombre d'équipes est supérieur à 200, le jeu comprend 4 niveaux de difficulté et le focus sur les joueurs a été corrigé. "Nous avons notamment mis l'accent sur l'intelligence arti-







Les plus d'APSI 97

- 201 équipes : aux 75 équipes des Ligues française, anglaise et allemande de la saison 1997 sont venues s'ajouter 50 équipes des Ligues italienne et espagnole et 56 équipes de la Fédération internationale, ainsi que 20 équipes championnes européennes issues de l'Eurocup.
- 5 dream teams dont l'équipe des "oldies", composée des meilleurs joueurs des années 70-80.
- 8 types de jeu : amical, coupe (4, 8, 16 ou 32 équipes), championnat (4, 8, 16, 20, 32, 48, 56 équipes), saison, tournoi (mélange de poule/coupe à la Euro 96), Euro 96, Top 20 Eurocup et Worldcup.
- Des star players qui donnent du piment au jeu.
- Une intelligence artificielle améliorée, surtout en défense.
- Les défauts dont souffrait APS (buts marqués à coup sûr, etc.) ont été corrigés.
- Quelques améliorations graphiques du plus bel effet.



ficielle, confie David Ingels, programmeur. En fonction du niveau de difficulté, la défense se fait plus présente, plus oppressante. Les joueurs ne courent plus dans tous les sens : ils viennent chercher le ballon dans les pieds de l'adversaire !" Gare également aux "star players", ces joueurs présents en nombre variable suivant les équipes et dotés de capacités surprenantes. Les star players sont des footballeurs professionnels dont certaines caractéristiques (endurance, etc.) dépassent les 100 unités. Pour la plupart, ils connaissent et réussissent les coups spéciaux, comme le célèbre Predator Kick, avec une grande facilité. L'objectif est donc de les éliminer, de faire en sorte qu'ils ne se relèvent pas après un bon croche-pied... "Et vous, vous relèverez-vous après avoir essayé APSI 97?", demande Dominique Biehler, l'homme sans lequel l'une des meilleures simulations de foot sur PlayStation n'aurait jamais vu le jour. La balle est dans votre camp !

Benji

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBILITÉ EUROPE : MAI 1997





On pren
le
même
et... o
fait mieux






Les fanatiques d'APS doivent tout aux trois maîtres Jean-Baptiste Bolcato (au milieu), David Ingels (assis à gauche) et Franck Lapierre (à droite).







news

La Nintendo 64 une nouvelle fois en retard en France !

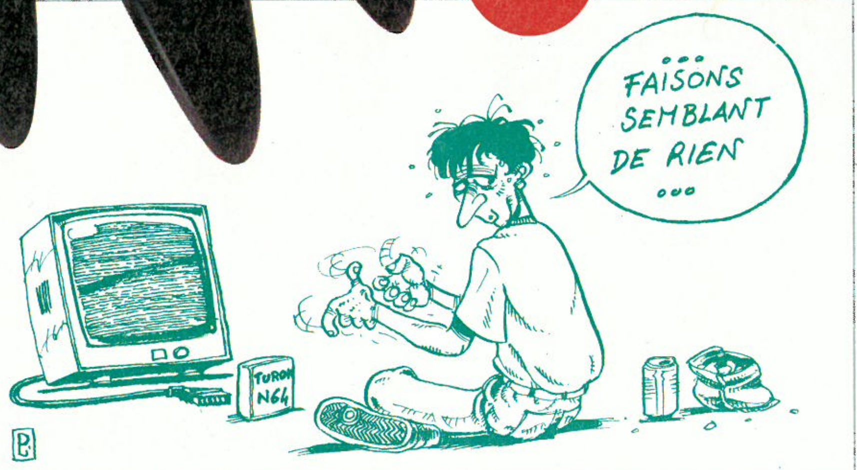
La Nintendo 64 disponible en Europe mais pas en France. Il faudra attendre le mois de septembre avant de voir le prodige de Nintendo débarquer chez nous. Après le carton au Etats-Unis, l'attente en France.



"Les consoles de la génération 32 bits (Sega Saturn et PlayStation) sont en train d'atteindre leurs limites. 1997 va marquer un tournant"*. C'est ainsi que Hiroshi Yamauchi (le PDG de Nintendo Co.) commentait le succès sans précédent de la N64 aux Etats-Unis. Six mois après la sortie, il est aujourd'hui quasi impossible de se procurer consoles, manettes et bons jeux (Mortal Kombat 3 étant quant à lui disponible, et le jeu de basket NBA Hang Time, présenté dans ce numéro, étant appelé à suivre le même chemin). Autant le dire, la N64 défraie la chronique par son succès outre-Atlantique et par son absence en Europe...

En effet, alors que les vicissitudes de la filiale française sont ces derniers temps plutôt nombreuses, le Pays du Fromage (pas celui du Gouda mais le nôtre) fait figure de vilain petit canard. Il est vrai que lorsque l'on fait un rapide tour d'horizon, il y a de quoi s'inquiéter. Mais de là à être privé de Nintendo 64, alors !





Pas de bras, pas de N64

Mais Nintendo tient toutefois parole : après avoir dit "mars 97 pour l'Europe", voilà que la Nintendo arrive en Grande-Bretagne et en Allemagne. Pas de France, de Belgique ou de Suisse au programme... D'autant que si l'on en croit plusieurs sources bien informées, la Nintendo 64 ne serait dans ces pays disponible qu'en faible quantité. Il pourrait donc être difficile d'en récupérer en import (le cadre de la CEE autorisant la venue de produits européens à l'intérieur de nos frontières) ou bien directement sur place via l'Eurostar par exemple (pour la Grande Bretagne, l'Allemagne ne s'atteignant que difficilement par ce moyen de transport). Bref, comme on dit chez nous, le Pays des privés de N64, "on n'est pas sorti de l'auberge". La question qui vous brûle alors tous les lèvres est la suivante : d'accord, mais alors c'est pour quand en France?

Un jour mon prince viendra...

Du côté de Nintendo France, c'est un peu le black out. Difficile d'obtenir une réponse claire. Pourtant, et alors que des jeux comme Turok (sortie mondiale le 4 Mars) et Fifa 64 (sortie en avril) débarquent, la console ne devrait pas, selon toute probabilité, être disponible en quantité raisonnable avant le mois de septembre. En effet, le marché américain vampirise à lui seul toutes les consoles, et la conversion en Secam des consoles françaises nécessite en plus un temps précieux. Bref, "patience et longueur de temps font mieux que force ni que rage", alors patience...

* Extrait du journal "Les Echos" du 04.02.97.



Soul Blade en version européenne repoussé au mois de mai. En effet, le jeu comportait certaines armes illégales dans des pays comme l'Angleterre (royaume des gens de bonne volonté) et l'Allemagne (pays des gens qui ne s'assument pas). Conclusion : Namco, afin que son jeu ne soit pas interdit - ça serait dommage après tout ce travail - va changer ce qui ne va pas. Verra-t-on ainsi l'opinel à la place du sabre, et le coton tige monté sur chaîne à la place du nunchaku ? Wait and see (à métaux?)...

elex

L'éditeur français Titus (Préstorik Man) développera s jeux inspirés des dernières réations de arner Bros. u programme "Quest for amelot", un ssin animé, t Superman, un autre essin animé Warner. Des jeux prévus pour N64, PlayStation Saturn. Et lors là, on est super mpatient de voir le ésultat. Ah oui, super impatient, c'est le terme.

elex

L'éditeur Eidos (Tomb ider, Hulk, Olympic mes...) vient e signer un accord de istribution vec MGM, le stodonte du cinéma. En d'autres termes, l'éditeur fera découvrir à 'Europe les merveilles développées par MGM nteractive. Seuls des produits PC ont au programme pour l'instant, ais on surveille...

Clay Fighter Extreme



MACHINE : NINTENDO 64 ET PLAYSTATION
EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBILITE EUROPE : MAI 97 (PLAYSTATION) ET JUIN 97 (N64)



La main à la pâte !



Sous-titré "Chaos on Klaymodo", le troisième volet des aventures des combattants en pâte à modeler débarque sur 32 et 64 bits. Si l'on en croit le dossier de presse, les images présentes ici sont tirées de la version PlayStation ! Mais franchement on en doute... On pencherait plutôt pour de la N64, quoique là encore les images semblent trop belles pour être vraies ! Une version Silicon Graphics peut-être? En attendant la réponse définitive, sachez que ce jeu de baston possèdera 10 nouveaux personnages, dont le fameux Boogerman, issu du jeu de plates-formes / action du même nom. On espère que les animations et la jouabilité seront au niveau de notre attente...



Europe

news

Spider

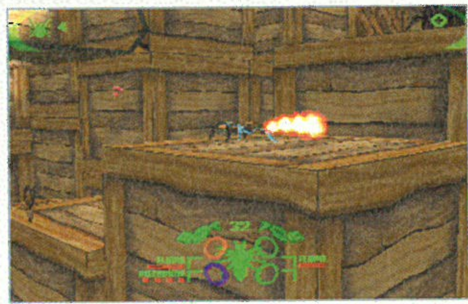
MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : BMG INTERACTIVE
DISPONIBILITE EUROPE :
AVRIL 97







Spider est le premier jeu développé par la division multimédia de Boss Film Studios, considérée comme l'un des meilleurs studios d'effets spéciaux de Hollywood (Ghostbusters, Alien 3, Poltergeist...) : c'est un jeu de plates-formes en 3D, façon Pandemonium, dans lequel vous allez incarner une... tarentule, investie par erreur de l'esprit d'un scientifique tué par une corporation rivale. 15 armes, 20 ennemis, 35 niveaux, c'est ce qui compose ce soft qui s'annonce original, mais surtout fort arachnéen.



Après de nombreuses parties de Mario 64, le beau Steven Spielberg (ND RaHaN Bof, pas si beau qu'E.T) aurait tellement été séduit par les capacités techniques de la machine, qu'il aurait demandé à ses amis et collègues de la Dreamworks de développer un jeu pour la nouvelle console Nintendo. Au menu, Le Continent Perdu, la suite de Jurassic Park.



elex

requin
r N 64 !

: 500 FF ENVIRON.

tout droit des Etats-Unis, cette
ette type arcade pour la N64
n'est toujours pas sortie en
ce, on le rapelle au cas où...)
 première du genre sur cette
ole. Très pratique, super ergo-
que et d'excellente qualité,
possède des manettes ana-
ues avec en plus un 3D stick
boutons de base plus gros.
n'est pour l'instant disponible
n import.



elex

Une compila-
tion compre-
ant les cinq
versions
arcade de
eet Fighter
ourrait bien
tre en route
chez Capcom.
jeu devrait
être destiné
 priorité à
Saturn... Une
affaire à
suivre.

elex

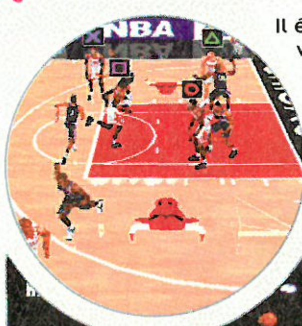
pcom devrait
adapter son
ernier titre
d'arcade
(Darksta-
kers 3) sur
Nintendo 64.
i Capcom s'y
met, on peut
tre confiant.
Ah ça oui.



Total NBA'97

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBILITE EUROPE : AVRIL-MAI 97

Basket new look pour Sony



Il était tout naturel qu'avec le succès du premier volet (Total NBA'96), sorti il y a tout juste un an, Sony décidât de nous abreuver d'une suite. Et, en général, qui dit suite, dit améliorations. J'ai dit "en général", car ce n'est pas toujours le cas. Pourtant, que les fans de basket-ball se rassurent : cette seconde mouture est dans la lignée de la première. La 3D est toujours aussi impressionnante, 8 joueurs humains peuvent s'affronter en même temps (4 dans chaque camp), toutes les équipes de la ligue américaine sont présentes, et de nouveaux mappings ont été implémentés pour les basketteurs. Sept vues de caméra sont également paramétrables. Mais la grosse nouveauté, c'est la simplification des touches, aussi bien pour les passes que pour les tactiques de matches, qui apparaissent désormais à l'aide des butons "L" et "R", avec des dessins des commandes à la clé ! Un titre attendu avec impatience !



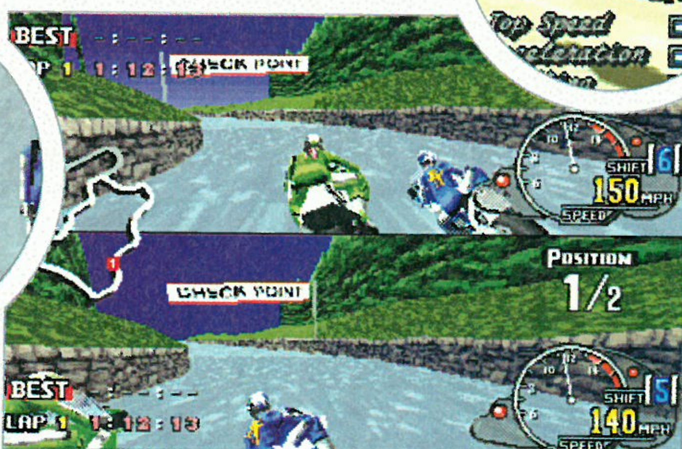




Manx TT Super Bike

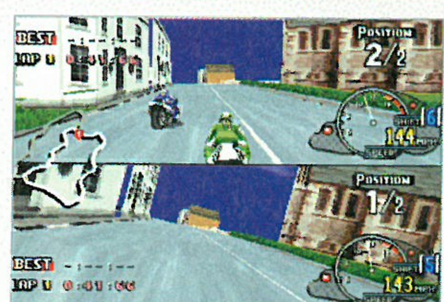
MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
DISPO. EUROPE : AVRIL 97





Manx TT (prononcez "Manxe Titi") n'est pas le dernier tube d'Annie Cordy après Cho Cacao - grand classique de la chanson française. Sous ce titre quelque peu curieux se cache la dernière simulation de moto d'arcade made in Sega. Si l'on jouait en salle avachi sur un semblant de moto, on prend cette fois sa petite manette entre les mains, et l'on s'élance sur les quelques circuits que propose le jeu. A noter que Manx TT (on vous a dit de prononcer "Titi", comme la victime de Gros Minet) sera pleinement compatible avec le joypad analogique. D'ailleurs, le jeu s'avère nettement plus drôle avec que sans. Bref, à vous de choisir parmi les deux circuits possibles, chacun disposant, en mode deux joueurs, d'un équivalent en mode "miroir" (ce qui donne quatre circuits au total). Le mode deux joueurs vous permettra de rencontrer l'adversaire de votre choix (l'autre joueur n'étant pas livré avec le jeu) au cours de courses sur écran splitté. Bénéficiant d'une réalisation équivalente à celle de Sega Rally, Manx TT devrait séduire les amateurs de moto. Même Fishbone devrait apprécier, si ça ne va pas trop vite...

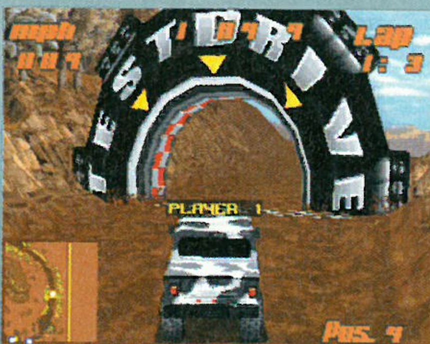
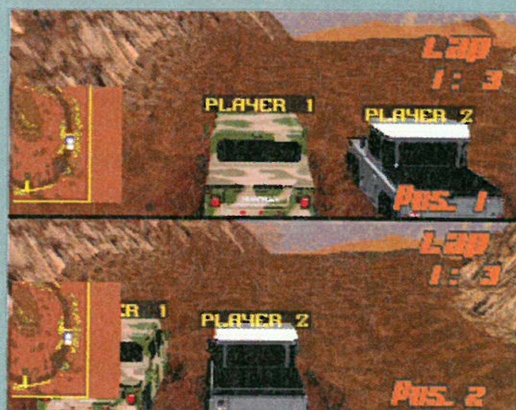




MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
DISPONIBILITE EUROPE : AVRIL 97

Test Drive Off-Road

Testez votre conduite !



Après Off World Interceptor de Crystal Dynamics qui se déroulait sur des planètes (jeu dont la terre entière doit se souvenir avec émotion...), voici Test Drive Off-Road développé par Accolade, qui va vous permettre cette fois de tester vos qualités de pilote tout terrains sur la terre ferme. A l'aide de l'un des 4 véhicules (Land Rover, Jeep, Chevrolet et Hummer), vous allez disputer des courses simples ou un championnat entier, seul ou à deux simultanément (avec écran splité), voire à 4 en réseau ! Différents environnements graphiques sont au rendez-vous, du désert saharien à la glace, en passant par la savane : 12 circuits en tout sont prévus. 9 angles de vues sont également au programme et les musiques ont été composées par le groupe "Gravity Kills"... Voilà.

telex

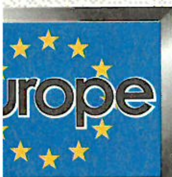
C'est officiel, le jeu Quake d'Id Software (suite du célèbre et sanglant Doom) débarquera sur Saturn à la fin de l'année. Il sera suivi dans la foulée de Duke Nukem 3D, de Formula Karts (la version console du Super Karts, le jeu de kartings sur PC) et de Abe's Oddyss dont nous parlion dans le Joypad n°60.

telex

L'info circule actuellement sur l Net. La PlayStation première du nom sera la seule et unique machine de Sony jusqu'e 1999. On pourrait presque penser que l Nintendo 64 sortira en France en même temps que la PlayStation 2 Oups, pardon.

telex

Sega a annoncé avoi vendu aux Etats-Unis 10 000 unité du Net Link, permettant d jouer via Internet à l Saturn. En France, aucune date n'est aujourd'hui avancée pour la commercialisation de ce produit.



news

Speedster

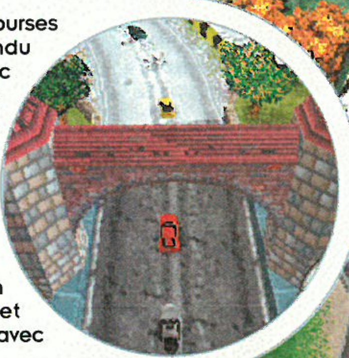
MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBILITE EUROPE : 2E TRIMESTRE 97

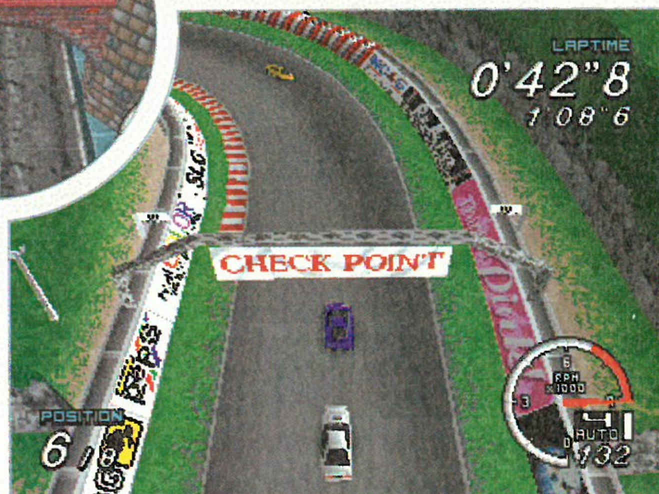
Entre Formula One et Monster Truck

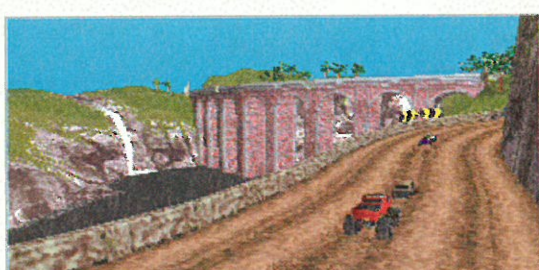


Décidément, Psygnosis aime les courses de voitures. Après nous avoir pondu le sublime Formula One, voici donc une autre simulation/arcade d'engins-à-4-roues-qui-vont-vite. Cette fois, c'est au volant de voitures GT hyper puissantes, de Jeepsters (ne pas confondre avec les Chipsters) ou de poids lourds d'enfer que vous accomplirez des exploits mémorables. Un mode 2 joueurs avec écran splité est au programme, de même que 3 types de jeux : le contre la montre, le face-à-face et un championnat. Tout ça sur 9 circuits en tout et 16 véhicules. A noter que le jeu sera compatible avec le volant MadKatz et la manette NeGcon.









elex



que
attendait à voir
quer directement
Electronic Arts,
r distributeur de
blime jeu d'aven-
nnonce quant à
ermier volet pour
u juin prochain.
plus rien com-
re...

elex

Un Donkey
ong est en
rojet chez
re pour la
N64. Après
les dino-
aures, les
ins à tête
de champi-
on, et les
poussins
lancs, les
inges cho-
nt la cote
chez Nin-
tendo, qui
pousse le
projet afin
u'il abou-
tisse pour
ël ! Déci-
ement, ils
aiment les
gnoneries,
là-bas...

HEXEN

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : GT INTERACTIVE
DISPONIBILITE EUROPE : AVRIL 97





GT Interactive aime les Killer en 3D. Ils doivent être violents les gens, là-bas... Après Doom, Hexen s'apprête à débarquer sur Sonyland. Autre création d'ID Software, la joyeuse bande de développeurs qui ont gratifié le monde étrange des PC d'une série de softs à la violence fort appréciée, Hexen vous plonge dans un monde médiéval-fantastique. Après avoir choisi entre trois personnages (magicien, guerrier ou clerc), vous pourrez récupérer bonus, sortilèges et autres pour les utiliser plus tard. Si la technique y est, ça va nous plaire, c'est sûr. C'est pas qu'on soit des violents, hein, mais bon...



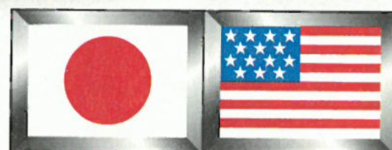








Maintenant et ailleurs



C'est la lutte finale ! (Fantasy)*

1/ Final Fantasy VII (PlayStation Jap')
Ce jeu est le plus beau qu'il nous a été donné de voir depuis toujours ! Nous n'avons pas pu résister à l'idée de vous en montrer encore plus ! (pages 68 à 71).

2/ Shadow of the Empire (N64 US)
Ben oui, ça arrive aussi du coté des Etats-Unis les jeux sur N64, la preuve ! La saga de la Guerre des Etoiles se poursuit en 3D (pages 72 - 73).

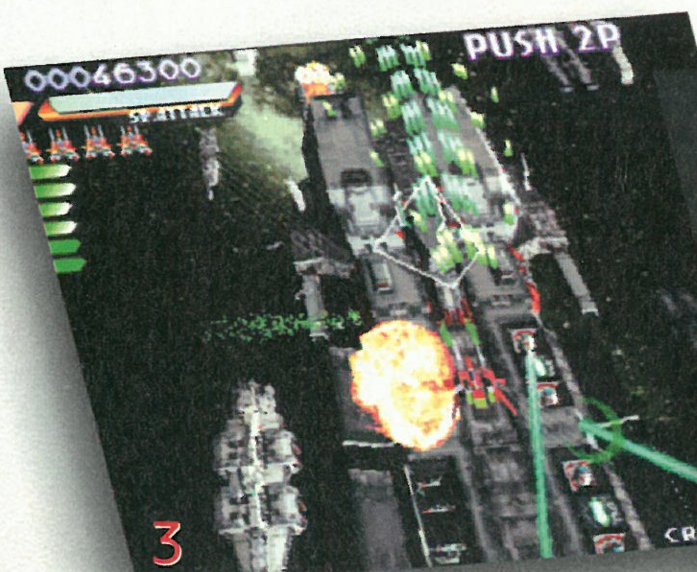
3/ Ray Storm (PlayStation Jap')
Voici un titre que l'on sera sûr de retrouver très prochainement en version française. Taito s'est surpassé et nous apporte là un chef-d'oeuvre ! (pages 74 - 75).

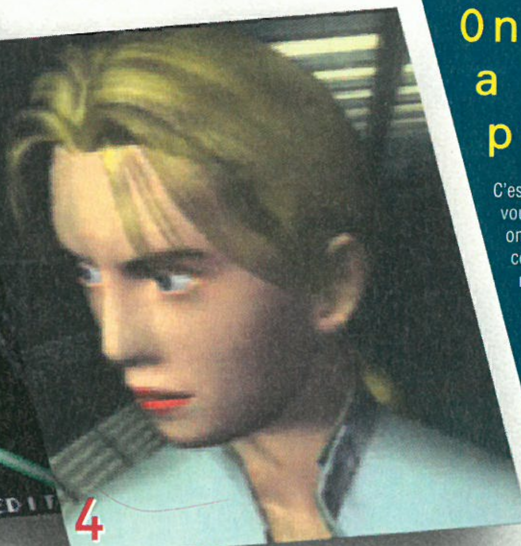
4/ Enemy Zero (Saturn Jap')
Les amateurs de "D" apprécieront certainement la suite, dix fois plus belle ! Ne le ratez pas ! (pages 76 - 77).

* Phrase tirée du carnet intime de l'éminent professeur Von Brichnü !

On n'a pas pu s'en empêcher, voici de nouvelles photos ainsi que de nouvelles impressions du désormais mythique (on aime bien ce mot-là, ici) Final Fantasy VII. Plus qu'un succès monumental au niveau des ventes (2 millions de CD évaporés en un seul week end au Japon !!!), c'est un véritable phénomène de société qu'il engendre. Outre ce chef-d'oeuvre, retrouvez enfin un vrai shoot'em up entièrement en 3D sur PlayStation (Ray Storm) ainsi que la Guerre des Etoiles sur la N64 (Shadow of the Empire) ! On ne vous dévoile pas tout, mais sachez que le mois prochain, d'autres titres N64 prendront place dans cette rubrique, désormais devenue un incontournable selon les dires d'un échantillon de l million de personnes (à peu près). Voilà, au mois prochain !

La Rédaction qui est en avance sur son temps





On vous a compris !

C'est bon vous avez assez gueulé, vous avez raison, on est des nazes, on en a marre, fini les barres de couleur à 4 sous, on remet des notes en pourcentage dès le mois prochain. On a tous rachete des cerveaux, et on a bien l'intention de s'en servir. Voilà. Donc, je récapépète : dès le mois prochain, on colle des POUR-CEN-TA-GES partout. Même dans le sommaire, si on peut. Enfin on verra, hein, faut pas pousser non plus.



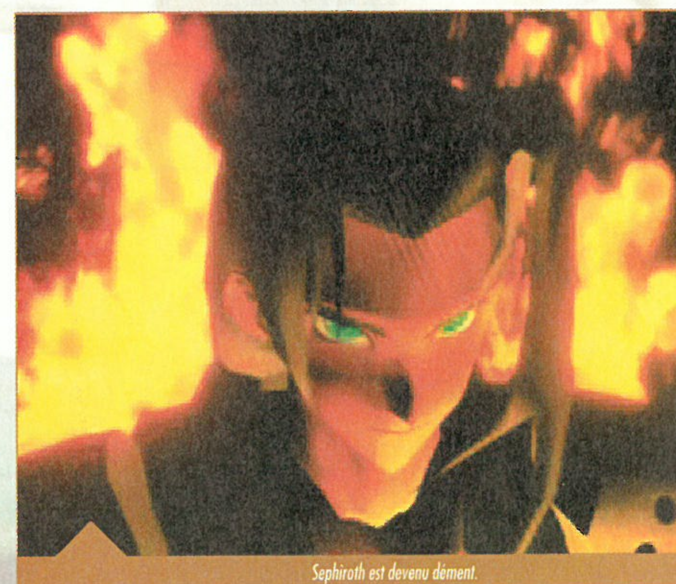
FINAL FANTASY VII

carnet de route

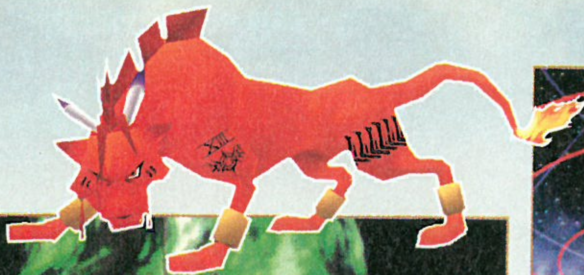
EDITEUR : SQUARE SOFT
DISPONIBILITE EUROPE : FIN 97
DISPONIBILITE USA : 7 SEPTEMBRE 97
DÉJÀ DISPO AU JAPON



Ce petit journal de bord, qui aurait pu être écrit par le personnage principal du jeu, a été créé spécialement dans le but de satisfaire toutes les catégories de lecteurs que vous représentez. Dans un même temps, il vous invite à découvrir de nouveaux écrans du plus beau des jeux, et permet aussi à ceux qui auraient craqué sur Final Fantasy VII sans connaître le japonais de comprendre l'histoire et de ne pas rester coincés dans certains passages délicats. Bonne lecture… Le journal commence au moment ou Cloud, le héros du jeu, a retrouvé Tifa au "Tonton Club".



Sephiroth est devenu dément.



La mousse des parois est phosphorescente et nous permet de progresser plus facilement.

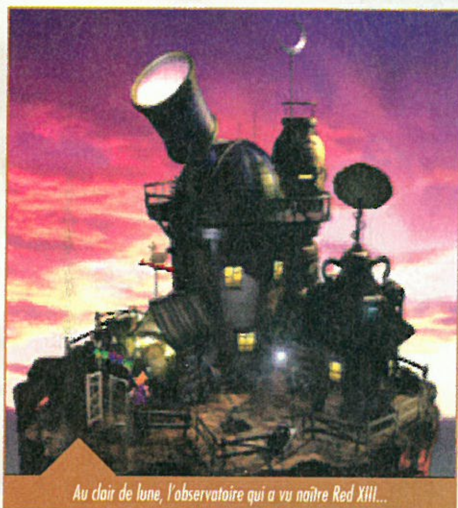


Le sage nous fait profiter de son spectaculaire planétarium.

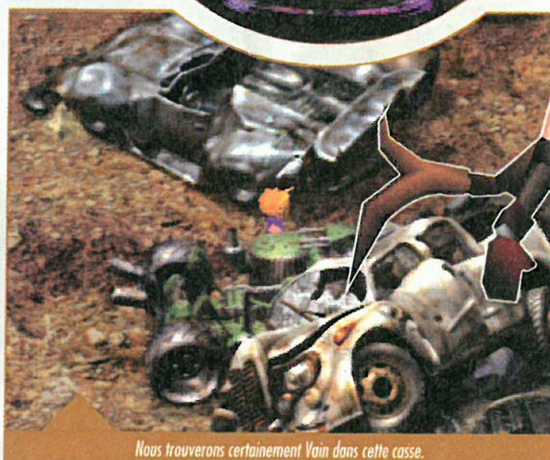


Premier jour : le building ShinRa

Pour atteindre le niveau 7, il nous a fallu acheter trois batteries chez le marchand d'armes derrière son grillage et les utiliser sur les épaves entassées. Une fois arrivés, nous prenons la tour ShinRa d'assaut. Pour progresser dans la tour, il nous faut des cartes d'accès correspondant à l'étage auquel nous souhaitons aller. Au 61e étage, un homme nous a donné la carte pour aller au 62. Et au 62, un bibliothécaire nous a posé une énigme à laquelle il était aisé de répondre après avoir lu tous les livres. Nous trouvons au 69e Aerith et Red XIII. Après avoir vaincu un monstre, nous arrivons au bureau du président de ShinRa, qui a été assassiné... par mon ancien maître devenu fou, Sephiroth. Son fils, ravi de prendre sa succession, jure que ce n'est plus par la corruption, mais par la force qu'il se fera obéir. J'exhorte les autres à se tirer tandis que je l'affronte en combat singulier. Après cela, nous nous enfuyons de Miguld avec des véhicules motorisés dont la superbe Hardy Daytona, moto surpuissante. Nous sommes libres...



Au clair de lune, l'observatoire qui a vu naître Red XIII...



Nous trouverons certainement Vain dans cette casse.

Deuxième jour: à la recherche de Sephiroth

Nous partons vers l'est, pour louer un Chocobo, car pour aller à l'ouest, il faut traverser un marais dont le gardien est un invincible cobra géant. A la





Les vers de sable sont redoutables.



FINAL FANTASY VII

Le paradis ludique



Dans le ciel se trouve une cité des loisirs où nous pourrons nous rendre pour découvrir tous les petits "sub-games" que cache le jeu. Shoot'em up, tiercé de Chocobos, et même combats en arène. Tout pour la détente. Il faudra changer notre argent en monnaie "Gold Saucer".



L'arène où se déroulent les courses de Chocobos.





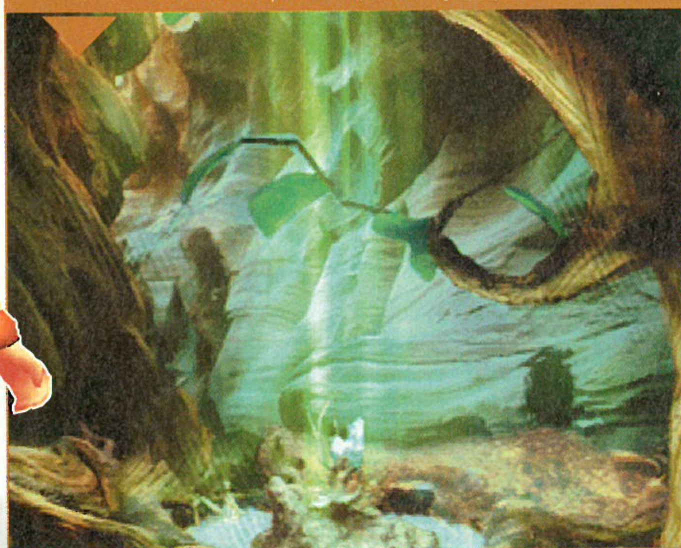
La maison hantée, une des attractions de Golden Saucer.



L'explosion de la tour nord provoque notre séparation...



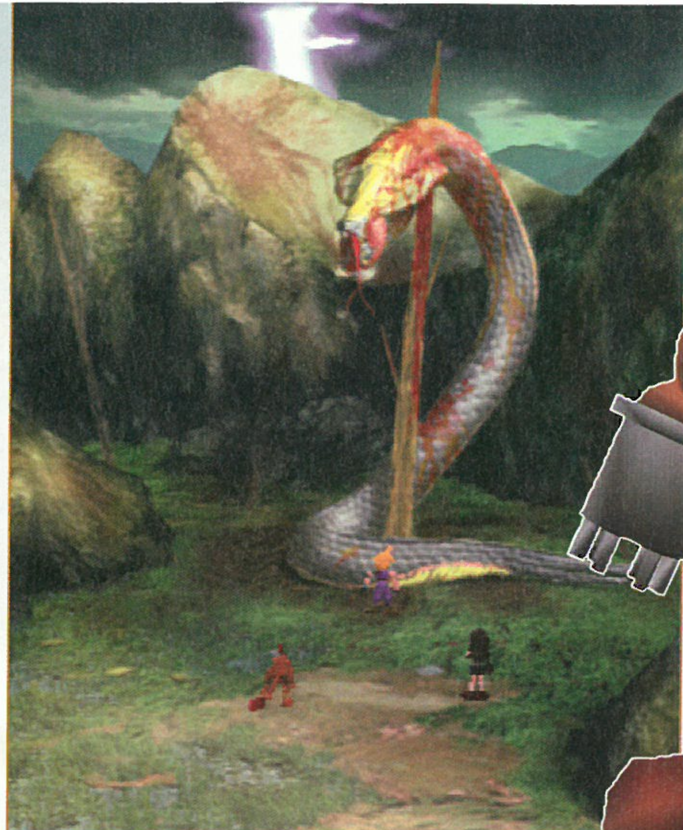
C'est dans cette forêt que naît le Makô, source d'énergie de la planète.





Et la version française?

La version américaine de FFVII sortira le 7 septembre prochain. Quant à la version française, Sony y travaille d'arrache-pied. Elle devrait être disponible au mois de décembre prochain... Vivement Noël !





ferme, on nous dit que le seul moyen d'obtenir un Chocobo est d'acheter un materia qui les attire et de la nourriture dont ils sont friands, afin d'en capturer un. Puis, nous arrivons au port militaire de Junon, où doit avoir lieu un défilé en l'honneur de Rufus, le fils du défunt président. Mais il est impossible de rejoindre les quartiers militaires de la cité portuaire adjacente. Nous allons donc sur la plage où un monstre marin attaque une petite fille. Nous la sauvons et en remerciement, la petite fille dresse son dauphin pour me permettre d'atteindre un pilône électrique au sommet duquel se trouve l'aérodrome de Junon. Déguisé en soldat, je monte avec mes amis dans le bateau de Rufus où Sephiroth attaque, mais s'enfuit, laissant un monstre dont nous nous chargeons. Une fois sur la terre ferme, nous nous rendons à Golden Saucer, où Caith Sith devient des nôtres. Puis nous sommes accusés d'un meurtre et sommes refoulés de Gold Saucer.



La moto de l'enfer

Sur la rugissante Hardy Daytona, il ne faut pas se laisser impressionner par la vitesse, et défendre coûte que coûte le camion de mes amis contre les autres agresseurs motorisés. Un "sub-game" très réussi.



Troisième jour: le bidonville

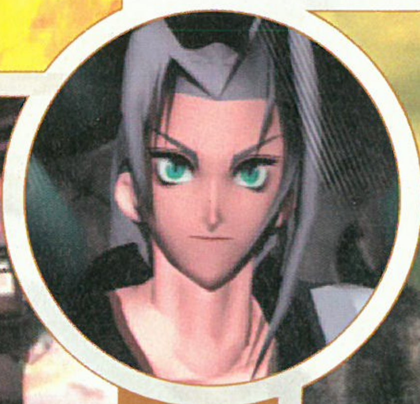
Nous arrivons dans le village misérable où vivait Barett. Nous allons trouver le boss du coin, Vain, dans le nord-est du désert, et Barett est contraint de le combattre. Après cette passe d'armes, Vain - devenu fou - se suicide. Nous retournons ensuite au village, où le responsable du camion ShinRa nous permet de remonter à la condition que je sois jockey dans une course de Chocobos. J'accepte et, grâce à la Jeep que j'y ai gagnée, nous nous rendons à l'ouest de la rivière. Nous arrivons à la ville natale de Red XIII, la Cité d'Astronomie. Ici, Fon-Fu nous explique grâce à son planétarium le danger qui découle de l'utilisation du Makô. Puis il nous emmenera explorer un réseau de grottes mystiques... Mais ça, c'est une autre histoire.

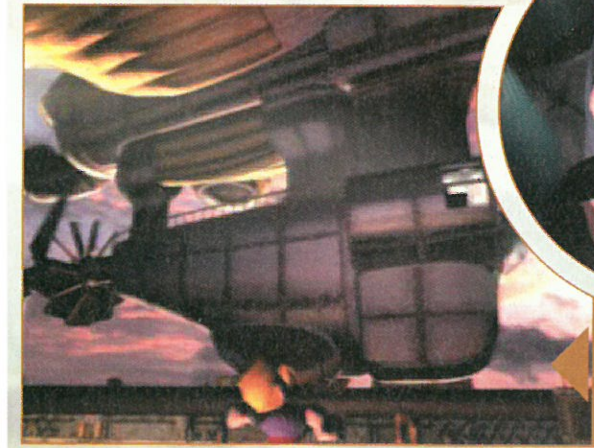
Dans un accès de folie, Sephiroth met le village à feu et à sang.



Le condor veille sur son œuf.







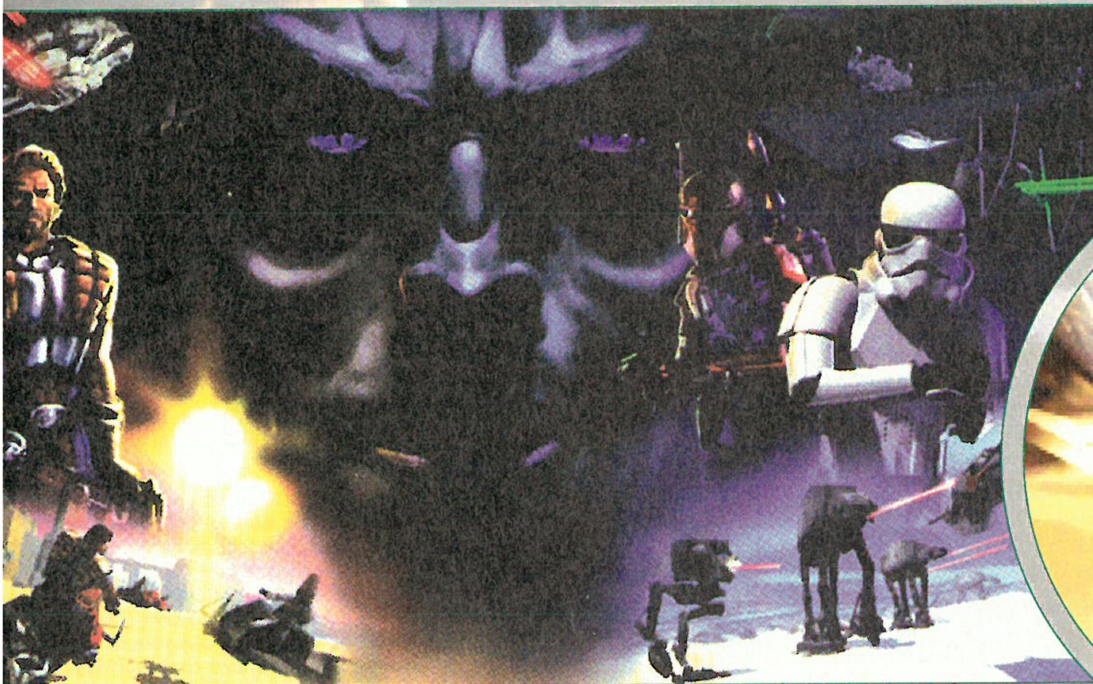
Nous apercevons un aéroplane qui décolle dans le crépuscule



Une pause au sommet de la montagne.



SHADOWS OF THE



EDITEUR : NINTENDO
DISPONIBILITE EUROPE : MARS 97
PLUS TARD EN FRANCE



Avec Shadows Of The Empire, la N64 essaie au cultissime ! Que la Force soit avec elle, la tâche va être rude...



Raymond, je te présente les lecteurs. Amis lecteurs, je vous présente Raymond, un pote Stormtrooper impérial.

Grand fan de Star Wars devant l'éternel, c'est la bave aux lèvres que j'insère la cartouche de Shadows Of The Empire (SOTE) dans le schmürtz 64 bits de chez Nintendo... De suite, la musique ô combien culte rappelle la trilogie tant adulée... Alors, qu'est-ce qu'elle a dans le ventre cette cartouche, hein? Un pur scénario adapté de la trilogie, mis en images sublimement grâce à la puissance de la console, avec des stages variés et interactifs à souhait? C'est ce à quoi je m'attendais...

L'univers de Star Wars méritait mieux...





Frayez-vous un chemin jusqu'au réacteur, et larguez donc quelques missiles dedans, juste pour voir...

Avec pas moins de dix stages, je me disais : "Cette fois, c'est la grande aventure dont j'ai toujours rêvé". Bé non. Oh, Shadows Of The Empire n'est pas un mauvais jeu pour autant, mais la magie Star Wars est assez mal rendue. Voire pas du tout. La plus grande partie des stages vous placent dans la peau d'un rebelle armé d'un blaster, qui va déambuler dans des décors entièrement en 3D. Et comme ce rebelle n'est pas un personnage connu de la saga, on perd vite le lien tant recherché. Ceci dit, SOTE est assez divertissant. L'action est variée,

Cet AT-ST, répondant aussi au doux nom de Bipode Impérial, est un exemple de modélisation et d'animation.





EMPIRE



Evitez l'hélice de ce conduit d'aération si vous ne souhaitez pas finir homme-tronc…

les armes et secrets sont nombreux, et l'ensemble est bien réalisé, avec les effets de 3D saisissants - désormais habituels - de la N64. Mais j'aurais aimé retrouver Luke, Leïa, Solo et Vador un peu plus qu'au travers de quelques images 2D - assez laides d'ailleurs - entre les stages. Pouvoir me la donner en utilisant les pouvoirs de la Force, aussi. Nan, moi bon rebelle de base, moi juste tirer avec blaster et piloter chasseur. C'est tout. Ah, si : moto-jet, aussi. Mais bon, moi rebelle super-déçu. Les fans comme moi le seront tout autant, pour les autres, SOTE reste tout de même sympa à jouer…





C'est dingue ce qu'on peut faire avec un simple Blaster !

Un des modes de vue exploite plusieurs caméras, disséminées dans le niveau, à la manière de Resident Evil.





Une des rares apparitions de Leïa et Luke : on les reconnait, certes, mais c'est quand même moche. Je jure que je n'ai pas repiqué une photo Amiga 500…

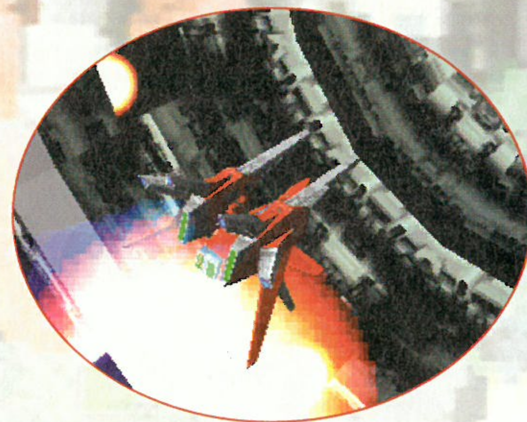
J'me suis encore pris une baffe

Le truc dingue, c'est qu'avant de tester Shadow Of the Empire, je me suis maté les nouvelles images de la "Special Edition" de Star Wars, qui sortira au cinoche d'ici 98. Sur un écran de 17 mètres, avec une baffle scotchée à chaque oreille. Son THX, itou itou. Zou, la super-baffe. Ben je ne regrette qu'une chose, c'est que Lucas ne soit pas programmeur sur N64. SOTE y aurait sûrement gagné un scénario riche, et des scènes bien plus intenses. Snif.

NBRE DE JOUEURS : **1**
GENRE : **ACTION CULTE**
SAUVEGARDES: **4 EN INTERNE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **4**
CONTINUE : **NON**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
EXISTE SUR : **RIEN D'AUTRE**

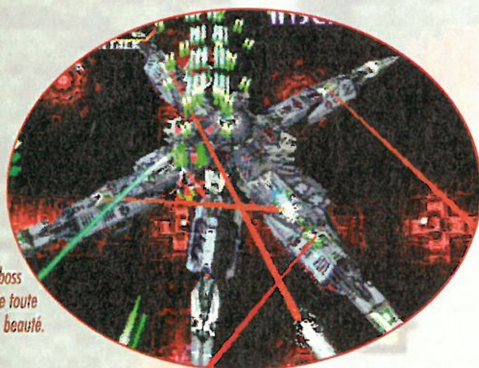


Ray Storm



La révolution du shoot en 3 dimensions !



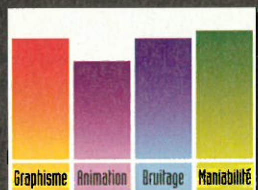


es lasers traçants de ce boss bénéficient d'effets de toute beauté.



Un boss énorme qui vous fait des misères. Les globes lumineux que vous apercevez sur la photo sont les grenades qu'il vous envoie, perturbant ainsi votre visibilité.

DE JOUEURS : **1 OU 2 (SIMULTANÉ)**
E : **SHOOT'EM UP**
EGARDES, BLOCS : **1**
AUX DE DIFFICULTÉ : **48 (6 PAR STAGE)**
TINUE : **9**
ULTÉ : **MOYEN**
AL : **OPTIONS SUP. APRES FIN DE JEU**
E SUR : **ARCADE**



"Bip-bip". C'est le bruit que vient de faire la montre du Capitaine Joypad (oui, les héros sont toujours capitaines : Capitaine Flame, Planète and so on...). Les envahisseurs remettent ça, et cette fois ils débarquent en 3D ! Qu'importe, puisque vous aussi, vous êtes armés en conséquence, avec des tas de trucs qui font "bli", puis "boum" une fois l'adversaire touché. Tout un programme digne des meilleurs shoot. Le principe du jeu est le même que celui de Layer Section (dont il est la suite) : des tirs directs et des "Homing Lasers" à qui vous devez attribuer une cible avant de les lancer sur l'ennemi exécré. Mais cette fois-ci, deux vaisseaux différents sont disponibles, et ce pour deux joueurs en simultané. Le premier tire 8 lasers nets et précis. Le second en balance 16 de manière plutôt chaotique à l'écran, et leur efficacité dépend surtout de votre façon de jouer. Le jeu se présente comme un shoot'em up traditionnel en 2D verticale, sauf que tous les éléments à l'écran sont en complète 3D. Le principe est un peu le même que pour Sylpheed sur Mega CD (si l'on oublie la machine). Il s'agit de combats dans des décors précalculés. Les vaisseaux suivent aussi un cheminement défini : pas question d'aller où l'on veut. Et le résultat est... ouahou !

Tempête graphique sur PlayStation

Autant vous le dire tout de suite, la version PlayStation de Ray Storm est meilleure qu'en arcade. Elle va permettre à de nombreux joueurs en manque de jeux de tir de qualité d'avoir enfin quelque chose de nouveau et de prenant depuis Layer Section. C'est un vrai de vrai de shoot'em up, qui rappelle avec bonheur à quel point ce genre de jeu peut être génial, faisant appel aux plus bas instincts du Capitaine Joypad (ou de tout autre joueur). En plus de cela, Taito a renouvelé le concept en introduisant un peu de "Namco" dans son jeu, puisqu'en finissant le jeu plusieurs fois, le joueur accède à de nouvelles options comme le "select stage". Un jeu presque par-





Au coeur de la base ennemie, la complexité graphique du décor vous sera fatale si vous perdez trop de temps à l'admirer.

fait, auquel on reprochera cependant son manque flagrant de visibilité à deux joueurs (et même parfois en solo) : je vous assure qu'il est difficile de se retrouver dans les tas de "badaboum" à l'écran. Ah, c'est ça la guerre? Autant pour moi... Un achat prioritaire.

EDITEUR : TAITO
DISPONIBILITÉ EUROPE : PRÉVUE, NON COMMUNIQUÉE





Les deux vaisseaux à votre disposition sont ici présentés à vos petits yeux.



Sous cette grosse pieuvre métallique, c'est l'oeil central le point faible. Malheureusement, il est fort bien défendu et crache souvent de fâcheux destructeurs de héros. Vous êtes le héros...



Un grand film de SF quasiment chez vous



Dans un mouvement de caméra impressionnant, le premier boss du jeu vous fait traverser à grande vitesse la berge d'un port industriel avant de faire surgir devant vous un barrage de feu. Un type nerveux, assurément.



Avant de se pratiquer en pleine guerre spatiale, le slalom était une épreuve sportive amicale. Ici, c'est juste une question de survie, lorsque sept jets de lumière prennent à eux seuls plus des trois-quarts de l'écran.



Tenant compte de l'altitude à laquelle vous vous trouvez parfois, les projectiles ennemis zooment avant de vous atteindre, vous permettant de prévoir vos déplacements à l'avance, ou de vous stresser. Tout dépend de votre naturel...

ENEMY ZERO



Laura en fait la cruelle expérience : ce n'est pas parce qu'on ne les voit pas que les aliens n'existent pas.

EDITEUR : WARP
DISPONIBILITE EUROPE : A L'ÉTUDE



La pauvre Laura flippe un peu sa race, et c'est normal : elle vient d'entendre passer une masse invisible énorme qui a détruit un sas devant ses yeux. "Glu'p !", dit-elle en mâchonnant sa langue de peur.

La très précieuse Laura Lewis est bien embêtée. Son sommeil cryogénique aurait dû ne stopper qu'à son arrivée sur la Terre, mais la voici réveillée par un imprévu : les sources d'énergie sont coupées. Bizarre... Laura, pas trouillarde, va voir ce qui se passe, mais en déambulant dans les couloirs, elle ne fait que tomber sur des portes fermées, vérrouillées ou ne fonctionnant plus. Diable, ce vaisseau est à l'abandon ou quoi? Décidément courageuse, elle décide de prendre les devants, et d'aller frapper à la porte de son collègue, le lunatique Parker. Là, quand elle arrive, Parker est assez semblable à un reste de chipolata éclatée après passage abusif au micro-ondes. Très vite, Laura va comprendre qu'elle est en danger, et qu'une entité biologique menace tout être vivant présent dans la station. La pauvre fille va donc devoir s'échapper avec ses amis avant que ces affreux trucs n'aient raison de tout le monde.

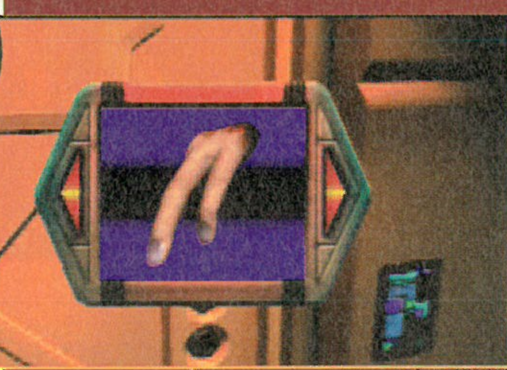
Alien, vous dites?

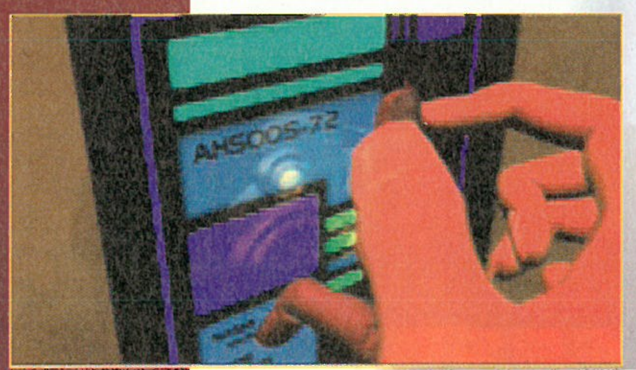
Le jeu se déroule en deux phases très distinctes. La première partie, aventure, est identique à D, où tout votre environnement est un film en 3D précalcu-

"Deux doigts coupent faim !"

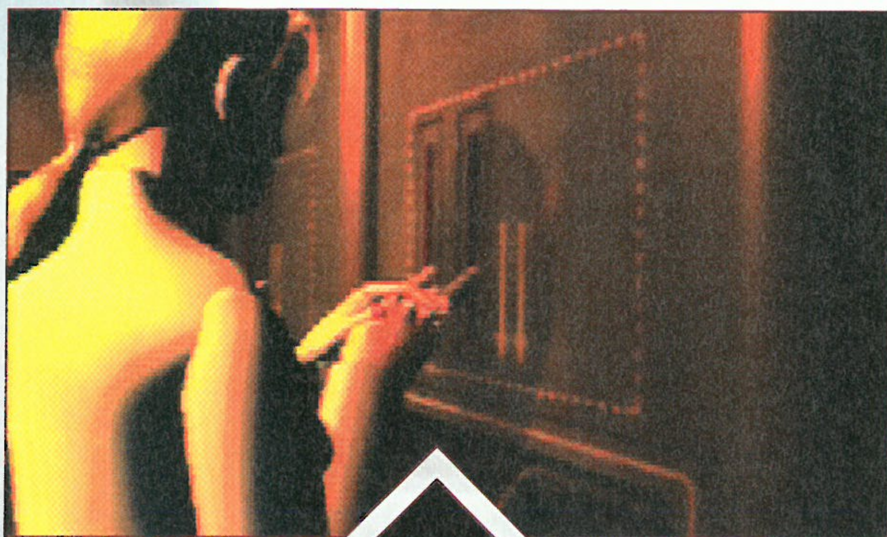
Arrivée à la chambre de Marcus, Laura est heureuse, car il est armé et il va pouvoir l'aider à s'en sortir . Seulement Marcus est complètement mort, gerbant ses tripes par la trachée sur la moquette. Laura vomit un peu, puis se ressaisit. Il lui faut le pistolet de Marcus qui se trouve dans son placard. Mais le placard est fermé par un digicode, que faire? Sans se démonter, Laura prend un bout de main de Marcus et le place tranquillement devant le lecteur d'empreintes digitales. Et le précieux flingue est en sa possession.



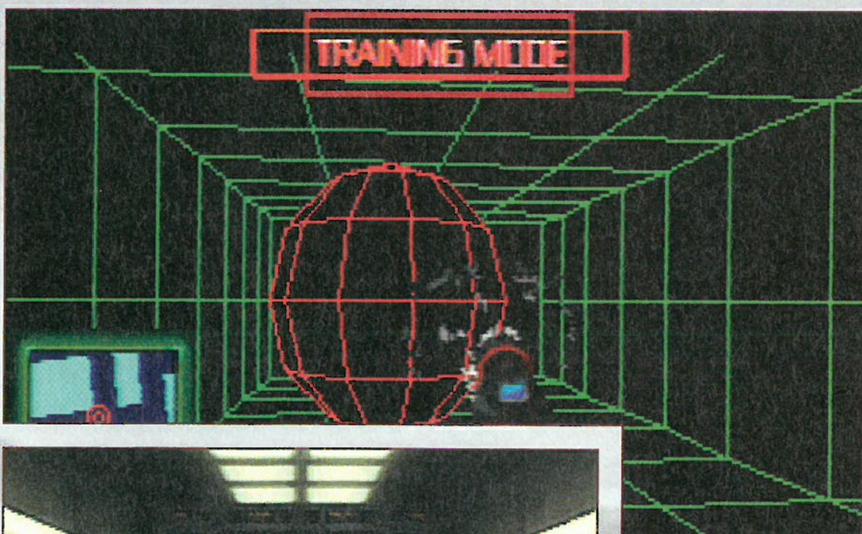




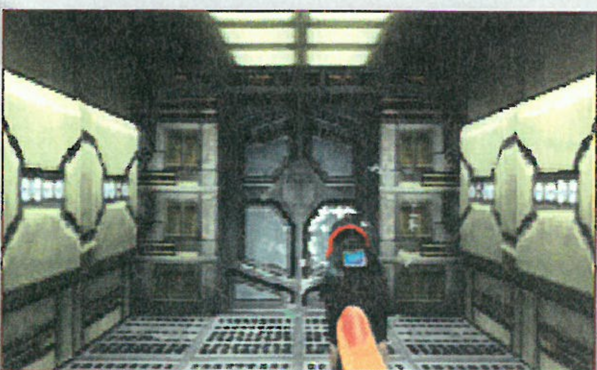
Pour remettre le générateur en marche, vous devrez composer la combinaison 1-4-5 sur le clavier de la Power room. Laura va enfin pouvoir prendre l'ascenseur.



lée (et joli). Là, vos seules actions possibles sont : chercher, regarder les belles scènes cinématiques, actionner des appareils, résoudre des énigmes et utiliser des objets trouvés ailleurs. D'un autre coté, on trouve des phases Doom en 3D libre où vous êtes confrontés à des ennemis... invisibles (d'où le titre Enemy ZERO). Pas de panique, leurs déplacements vous sont signalés par votre surpuissante boucle d'oreille, qui fait "Pi" lorsqu'ils sont devant vous, "Pu" lorsqu'ils sont sur le coté, et "Po" lorsqu'ils sont dans votre dos. Si ça fait "Pi... Pi... Pi", pas de problèmes. Si ça fait "Pipipipipipipi", il va falloir songer à utiliser une arme pourrie (la seule du jeu) qui nécessite quelques secondes avant de tirer. Autant dire que ces phases ressemblent plus à de l'entraînement Jedi qu'à un vrai carnage. Long et prenant, ce jeu a le défaut d'être trop entrecoupé de scènes cinématiques que l'on ne peut zapper (voir Laura ouvrir un sas dix fois, bof...). Les sauvegardes, limitées par un appareil prévu à cet effet et dont les batteries ne sont pas rechargeables, rendent le jeu encore plus ardu. Par contre, il nécessite moins la connaissance du japonais que du bon sens en général. Un jeu qui plaira à tous, surtout les acharnés et les nostalgiques de l'homme invisible.



Sur le premier des quatres CD, vous avez l'intro jeu, et ce mode d'entraînement qui vous permet de vous familiariser avec les histoires de "Pipupo". Au début, vous avez des cibles, mais après...

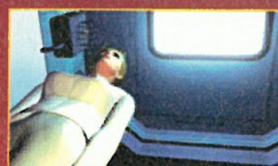


Et hop, comme dans Doom, un univers 3D, des couloirs, des portes et un flingue. Laura est bien embêtée, car sa photo est un peu vide : le monstre qui s'y trouve est invisible.



Un concierge peu avenant

Laura, ravie d'avoir un peu de courant électrique dans cette foutue station, peut enfin prendre l'ascenseur et rejoindre sa copine Kimberly. Malheureusement pour elle, après quelques instants passés là-dedans, voila qu'une bestiole explose le toit et entreprend de dévorer la pourtant pas très grasse Laura. Chance, l'ascenseur s'arrête. Maintenant, Laura doit courir, et suivre les indications de Kimberly qui la guide par les haut-parleurs du couloir. Une trappe est ouverte, et Laura doit y sauter avant que le monstre ne la rejoigne (bouton C + Haut). Malheureusement, vous avez perdu votre flingue pendant l'altercation. Vous devrez donc éviter les monstres jusqu'à la prochaine arme trouvée.





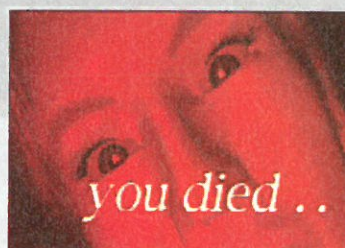








Les scènes cinématiques superbes vous plongent dans l'ambiance !





NBRE DE JOUEURS : **1**
GENRE : **ACTION-AVENTURE**
SAUVEGARDES: **39 BLOCS**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **8**
CONTINUES : **LIMITÉS (VOIR TEST)**
DIFFICULTÉ : **DIFFICILE**
SPÉCIAL : **4 CDS !**
EXISTE SUR : **M2 (PRÉVU)**



Far East Of Eden,

The Apocalypse 4

Les scènes animées sont de toute beauté, comme nous le prouve cette pauvre victime de lycanthropie, la nuit venue.



Le RPG culte de la Nec arrive enfin sur la Saturn !



Les indiens parlent japonais ! Je vous rassure, c'est comme dans les films avec John Wayne : "Moi vu ! Terrible chasseur de fantômes Scar Wolf j'ai ! Super-type c'était !"



Aux commandes du "Sashimi Marin", vous allez devoir éviter les monstres si vous voulez rejoindre Alcatraz. Heureusement, vous êtes armés de missiles.



Une fois assemblé le Geisha Robot, vous pourrez combattre le gigantesque Manto dans une parodie de Street Fighter des plus réussies. Far East Of eden est bourré de petits "sub-games" comme celui-ci.

L'univers délirant d'Hudson livré aux joueurs enfin ravis !



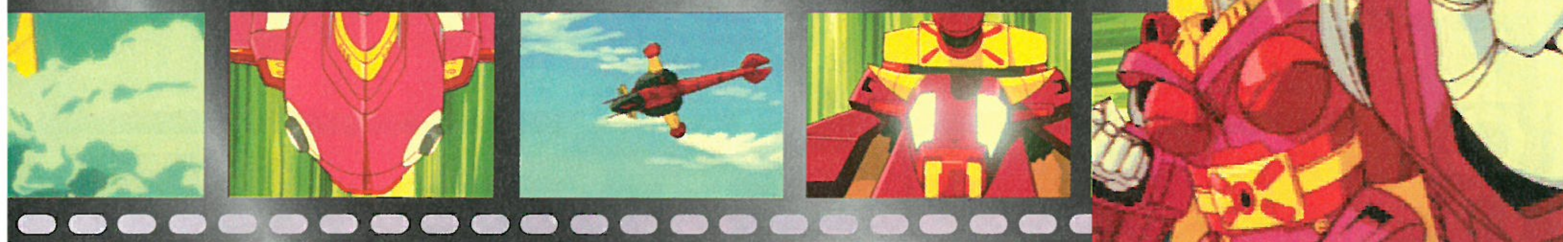




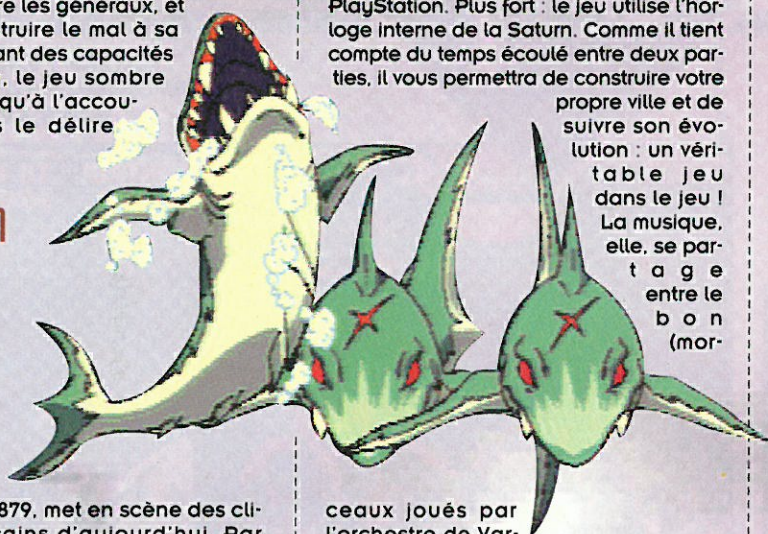
Candy, la superstar-pop-idole qui hypnotise les habitants de la Georgie avec ses chansons subversives. Ne cédez pas à ses charmes et tuez-la !

Dai Yon no Mokushiroku ou en français "la quatrième apocalypse", tel est le sous-titre de la nouvelle superproduction du jeu de rôle sortie des usines d'Hudson Soft. Peu connue, mais reconnue par ceux qui l'ont pratiquée, la série des "Far East Of Eden" est ce que l'on pourrait appeler un must en matière de RPG. Alliant toujours avec succès l'aventure et l'humour débridé, cette saga fait une fois encore parler d'elle, cette fois-ci sur Saturn. Contrairement aux épisodes précédents (dont le ressort humoristique était "nous allons présenter le Japon à travers les clichés qu'en ont les étrangers"), ici le jeu se passe aux Etats-Unis. Excellent prétexte pour nous faire une synthèse de Final Fantasy et de l'humour Simpsons. La trame scénaristique est habituelle : le mal se réveille (ici personnifié par Sanetomo), et installe ses généraux

"Geisha Robot"



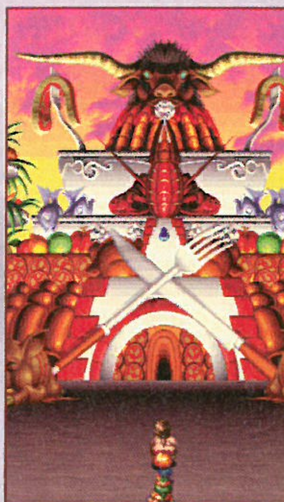
dans diverses provinces (ici états). Vous allez donc nettoyer ces états un par un, défaire les généraux, et pour finir, détruire le mal à sa racine. Profitant des capacités de la Saturn, le jeu sombre encore plus qu'à l'accoutumée dans le délire visuel...

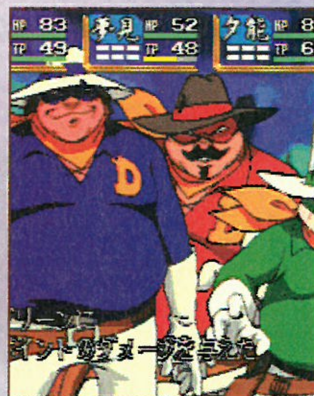


Y'a-t-il un RPG pour sauver le joueur?

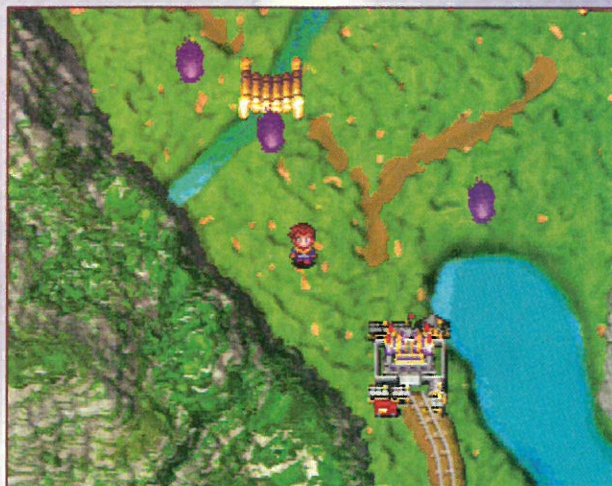
L'histoire, censée se dérouler en 1879, met en scène des clichés américains d'aujourd'hui. Par exemple, dans la province du Texas, votre ennemi sera "Madame Appetit" (en français dans le texte), une femme énorme qui engraisse les gens avant d'en faire du corned-beef, qu'elle donne ensuite... aux autres gros ! A chaque fois, le scénario vous emmènera dans des endroits magnifiques, servis par une bonne finesse graphique. Les scènes animées sont, pour une fois, en plein écran et de qualité identique à ce que l'on trouve sur PlayStation. Plus fort : le jeu utilise l'horloge interne de la Saturn. Comme il tient compte du temps écoulé entre deux parties, il vous permettra de construire votre propre ville et de suivre son évolution : un véritable jeu dans le jeu ! La musique, elle, se partage entre le bon (morceaux joués par l'orchestre de Varsovie) et le moins bon (morceaux techno en PCM, beurk). Un jeu extraordinaire, dont le seul défaut sera d'avoir voulu faire trop d'humour, et finalement de présenter trop de scènes de bla-bla et pas assez de phases de recherche ou de combat. Un excellent produit, presqu'à savourer plus qu'à jouer.

Sauvez l'Amérique avec le Geisha Robot !





Après les Power Rangers, voici les "Debu Rangers", ou encore "Gros tas Rangers" en français. Incapables de faire la moindre galipette, c'est au flingue qu'ils règlent leurs affaires.



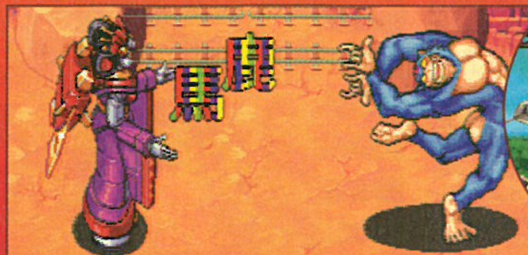
Les combats ne se déclenchent plus par surprise, puisque les ennemis sont représentés sur la carte par des flammes violettes. S'ils vous ennuient, vous pouvez les éviter.

Encadré "Holywood"

A Holywood, vous allez avoir droit à toutes les références possibles au cinéma américain. Après avoir combattu les mouettes des "Oiseaux", le requin des "Dents de la mer", les aliens de "La Terre s'arrêta" et l'affreux "Masque de cire", vous devrez devenir les "Evadés d'Alcatraz", avant de combattre "Ultraman-To" dans votre "Geisha Robot".









EDITEUR : HUDSON SOFT-RED
DISPONIBILITÉ EUROPE : AHAHAHA ! PETIT MALIN...

NBRE DE JOUEURS : **1**
GENRE : **PARODIE DE RPG**
SAUVEGARDES : **69**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **AUCUN**
CONTINUE : **ILLIMITES**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
SPÉCIAL : **COMPLETEMENT FOU**
EXISTE SUR : **-**





ZOOM

NBA HANG TIME



EDITEUR : WILLIAMS
DISPONIBILITÉ EUROPE : MARS AVRIL 98



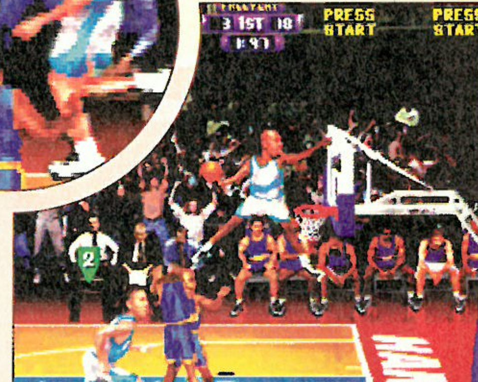
Oulala, ça ressemble vraiment vraiment beaucoup à NBA Jam ...











NBA Jam, un titre sorti d'abord en arcade puis adapté sur consoles, semble être un titre qui a beaucoup... inspiré les développeurs de NBA Hang Time. Basket 2 contre 2, avec toutes les équipes de la NBA, c'est en gros ce que propose ce soft. Je dis basket, mais disons que NBA Hang Time est au basket ce que les Power Rangers sont aux arts martiaux : des représentants peu crédibles ! Mais c'est bien entendu volontaire. Vous pourrez donc faire des dunks enflammés, retournés, de 15 mètres de hauteur, doubles, avec salto, grand écart, etc... autant d'idées introduites par NBA Jam. Malheureusement, c'est un peu tout : des dunks, et encore des dunks... Mise à part la possibilité de jouer à 4, fort bien venue, et de créer des joueurs avec des têtes absurdes, pour glousser de rire 1 ou 2 minutes, je trouve ce jeu un peu, comment dire, lassant. La stratégie est la grande absente, et le terrain, tout petit, n'arrange rien. Ajoutons enfin que techniquement, il n'apporte rien d'extraordinaire (même si ce n'est pas aussi laid qu'un Cruis'n USA, fort heureusement). Un titre clairement réservé aux fans de ce style de jeu très spécial... s'il en reste encore après les nombreux NBA Jam.



RE DE JOUEURS : **1 À 4**
E : **BASKET ABATARDI**
EGARDES, BLOCS : **MEMORY PACK**
ULTE : **MOYENNE**
AL : **JOLIE COPIE**
BA JAM
SUR : **RIEN D'AUTRE !**

THE KING OF Fighters 96

EDITEUR : SNK
DISPONIBILITE EUROPE : 2EME TRIMESTRE 97





Une version '96 toujours au top malgré une qualité sonore médiocre.



Chin Gentsaï est l'homme ivre du jeu. Comme chaque année, il déconcerte l'adversaire par ses mouvements stupides, et par son souffle au saké plutôt brûlant !





Le coup ascendant et enflammé de Iori est l'un des plus puissant du jeu, car il permet de contrer la grande majorité des attaques avec efficacité.



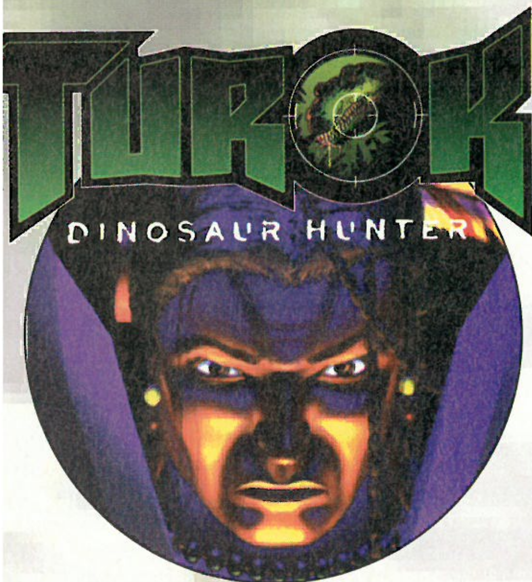


Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, l'édition 96 de ce jeu mythique met en scène les héros fétiches de SNK, soit exactement 9 équipes de 3 combattants, pour un total de 27 personnages différents ! Comme dans l'édition précédente, il est désormais possible de créer sa propre "team", vous offrant plus de 1 000 possibilités d'équipes distinctes. Le jeu profite évidemment des avantages apportés par la version Neo Geo, à savoir les déplacements, les esquives, les coups qui mettent à terre, et les contres très techniques. Mais là où il tourne un peu au "King of faiblard", c'est au niveau de la réalisation technique. C'est bête à dire, mais que SNK fasse des économies, le joueur lui, s'en fiche pas mal. King Of Fighters 95 utilisait une cartouche de Ram conçue pour lui uniquement, ce qui en faisait une adaptation parfaite. Mais depuis, la politique SNK est de faire une cartouche de Ram compatible avec tous les jeux de la firme ! Ce qui donne des jeux toujours réussis sur le plan graphique, mais très limités dans le domaine sonore. Sur le plan visuel, il n'y a pas de changements par rapport à Real Bout : le jeu est identique à la version Neo Geo, donc très beau. Au niveau de l'animation et de la gestion des personnages, rien ne change non plus, même si quelques contres ou combos ne passent plus comme dans la version originale (parade des furies avec Geese ou Kasumi). Tout va bien donc, sauf au niveau du son : une musique remixée assez moyenne, et surtout des bruitages d'impacts quasi-absents. Heureusement, cela n'enlève rien au fun ressenti et le jeu est toujours aussi prenant... mais tout de même, on aurait voulu une perfection à la KOF 95 !



DE JOUEURS : **1 OU 2 (SIMUL.)**
E : **COMBAT DE BASTON**
EGARDES: **4 BLOCS**
AUX DE DIFFICULTE : **8**
TINUE : **ILLIMITÉS**
ULTÉ : **MOYENNE**
AL : **CARTOUCHE RAM**
SUR : **NEO GEO, NEO CD**







Nous, on joue à pigeon vole : lui, c'est le pigeon, et moi je le fais voler…







Marcher, courir, sauter, grimper, nager, exterminer : il sait y faire, not' pote l'indien !



n pote ouistiti… Allez tire toi vite, vieux, ça va chauffer d'ici peu !

Plaisir d'offrir : toutes les armes pour faire sensation



L'arc : avec les flèches explosives, c'est vachement plus drôle…



Le pompeux : grand classique, toujours très apprécié par la clientèle !



Le pompe auto : pour ne pas perdre son temps…



La Gatling : le nec plus ultra du "Ben quoi, j'arrose..."



Le lance-missiles : salves de 3 missiles, alors pourquoi se priver…



L'arme à fusion nucléaire : nettoie tout, du sol au plafond…



Le freezer… Effet toon assez drôle.



Je sais pas ce que c'est. Vraiment. Mais c'est efficace !

14 armes différentes, attention... cartouche violente !



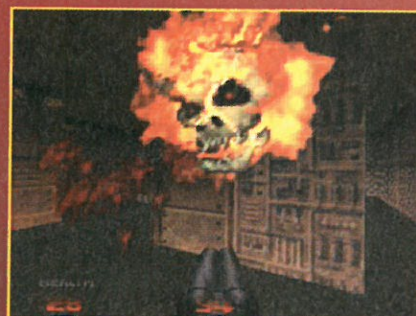
24 clés cachées partout dans 8 niveaux, et il faut toutes les réunir.





Doom pulvérisé, détruit, atomisé ?

Il est certain qu'aucune des versions de Doom disponibles à ce jour ne soutient la comparaison avec Turok sur le plan technique... mais c'est un peu normal. Contentons nous de comparer ce qui est comparable : le "gameplay". Doom et Turok ne sont pas construits sur le même principe, à vrai dire... Là où Doom vous placera devant une porte avec 50 minotaures qui vous attendent derrière pour vous souhaiter la bonne année, Turok jouera plutôt sur l'ambiance ou votre habileté au maniement du personnage, dans des passages très "plate-forme". En fait, Doom fait dans la boucherie, alors que Turok profite de sa fabuleuse 3D pour vous plonger dans un univers qu'il vous laisse le temps d'apprécier... Reste à voir ce que nous réserve la version N64 de Doom, que nous attendons bien sûr avec impatience, comme le principal concurrent de Turok.







Cet espace regroupe l'ensemble des warps qui vous mèneront dans les différents niveaux... lorsque vous aurez trouvé les clés !

TUROK

DINOSAUR HUNTER







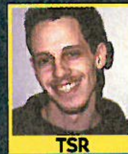
LES "OUARPS"
Au gré de vos pérégrinations, vous tomberez par moment sur un "warp", sorte de porte dimensionnelle qui vous mènera jusqu'à un stage bonus. Il en existe plusieurs, bien sûr, et ils sont souvent bourrés de bonus cachés.

Acclaim aime les comics

Je vous l'ai peut-être déjà dit, mais Turok est le héros d'une BD… éditée par Acclaim comics ! Ecrite par Timothy Truman, Mike Grell ou encore Simon Furman, elle n'est pas traduite dans notre beau langage. Cela dit, personnellement, je ne le regrette vraiment pas… Jetez un coup d'oeil, on ne sait jamais, mais autant le jeu est fabuleux, autant les BD sont ennuyeuses…



Avec Turok, apprenons les bonnes manières aux gens…


TSR

EN RÉSUMÉ

Il y en avait ras-le-bol des jeux à la Doom-like où l'on tire au soft-gun et au pistolet à fléchettes. Cette fois, les armes font trembler le sol. Branchez votre N64 (ou celle que vous aurez dans quelques ann… euh mois !) sur votre chaîne hi-fi et vos voisins devraient vraiment apprécier. La descente de flics chez vous après, c'est normal, c'est l'effet Turok. Bref, ce Doom-Like fait plaisir à voir, même si on manque parfois d'ennemis sur lesquels tirer. Mais bon, on s'éclate.



"Mip-mapping", qui évite la pixelisation des premiers plans !



Effet de lumière

Effet de brouillard

TECHNIQUE : MERCI LE SCHMÜRTZ 64 BITS !
La N64 dispose de toutes sortes d'effets pré-programmés, que les développeurs ont utilisé un maximum : effets de lumière, de fumée, déformations et transparences… C'est saisissant !!


Trazom

EN RÉSUMÉ

Quel plaisir de tout exterminer à l'arme nucléaire ou au laser ! Turok n'est pas seulement un "Doom-like" de plus, il est aussi et surtout le premier jeu N64 à vous faire sursauter de peur sur votre siège ! Oubliez les Mario et autres Pilotwings, le côté "Bad" de la console made in Nintendo vient de livrer là sa première "brebis galeuse". Et c'est tant mieux ! Aux côtés techniques très bien exploités (effets de lumière fabuleux, liberté totale dans un univers 3D) s'ajoutent une ambiance sonore sublime et une difficulté très bien dosée, même avec la manette analogique. Un titre indispensable, c'est clair ! Seul hic : la console n'est pas encore sortie...

Devine qui vient dîner ce soir ?







Voici un petit panel des rencontres que vous pourrez faire pendant vos promenades... Chasseurs, robots, dinosaures... Et deux boss absolument terrifiants, bouuuuh !


Une clé du niveau 2... Il y a 24 clés en tout à trouver dans le jeu.




arte est présente en surimpression. Elle est très précise et surtout très utile.

"UN JEU, MAIS PAS DE CONSOLE : KÉSAKO?"

Turok pour Nintendo 64 en magasin, mais la Nintendo 64 nulle part ou presque. Drôle d'affaire... A Joypad, nous avons toutefois préféré faire le test de cette version reçue à la rédaction. Pourquoi ? Simplement parce que le jeu est disponible dans le commerce (certains d'entre vous voudront faire un stock de cartouches en attendant la console) et que les plus malins achèteront dès que possible une N64 directement en Allemagne ou en Grande-Bretagne. De plus, si l'on en croit Nintendo (est-ce bien raisonnable?), la console pourrait être disponible dès le mois d'avril. Conclusion : le test de Turok était obligatoire. Et puis, en attendant de vous procurer votre N64, vous saurez au moins ce que vaut son premier titre... officiel !

GRAPHISMES 18

Les textures ne sont pas très très variées au début, mais elles sont toujours sublimes !

ANIMATION 19

Un Motion Capture efficace... des dinos plus vrais que nature.

MANIABILITÉ 19

Grâce au pad analogique, on peut vraiment tout faire... On s'y croirait.

SON/BRUITAGE 17

Les musiques sont excellentes, mais pas très variées. Les bruitages sont grandioses.


J'AIME

- L'immersion totale dans des niveaux vastes et bien pensés.
- L'originalité, la violence et le nombre d'armes.
- La vache... c'est super-beau, kanmêm !


J'AIME PAS

- Les musiques auraient pu être plus variées.
- C'est dommage, on ne peut pas y jouer en réseau...
- Je vais devoir me racheter une conscience.


Rahan

EN RÉSUMÉ

Après avoir domestiqué la manette, on se retrouve plongé dans une aventure fabuleusement convaincante. Ça hurle, ça brûle, ça saigne et le plaisir augmente à chaque nouvelle arme. D'ailleurs, Trazom a dû passer au moins 5 minutes à essayer le lance-grenades, 8 le lance-missiles, 13 le canon à fusion nucléaire... Bref, c'est magnifique ! Les capacités internes de la machine ne sont plus à démontrer... Qu'est-ce que ce sera lorsqu'on l'aura poussée dans ses derniers retranchements !

96%

PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL : BASÉ SUR LE FILM
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ : ÇA DÉPEND DE VOUS !
EXISTE SUR : PC CD-ROM

La Cité des Enfants Perdus

Dans le domaine de l'aventure sur PlayStation, il existait plusieurs catégories : par exemple la sérieuse (Les Chevaliers de Baphomet) ou l'humoristique (Discworld, Blazing Dragons). Eh bien il y aura désormais le dramatico-dramatique. Avec "La Cité", nous pénétrons dans une atmosphère glauque, très bien décrite dans le film de Marc Caro et de Jean-Pierre Jeunet, dont le jeu est tiré. Etant donné le caractère très "spécial" du concept, toute comparaison avec les produits précédemment nommés s'avérerait hasardeuse : "La Cité" est vraiment à part...

Une ambiance indescriptible

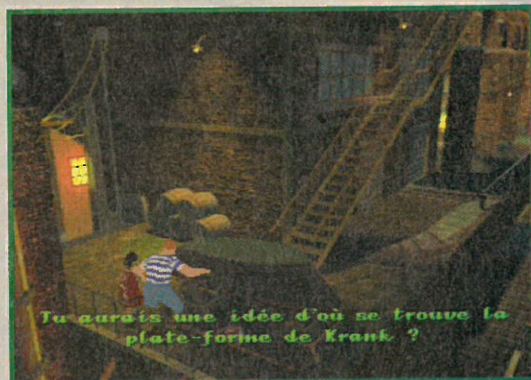
Située dans un monde imaginaire mêlant "Brazil" et le "Magicien d'Oz", "La Cité" est basée sur le même synopsis que le long-métrage. Dans la peau d'une petite fille orpheline, Miette, qui opère des larcins pour La Pieuvre (deux soeurs siamoises), vous allez être amené à enquêter sur de mystérieuses disparitions d'enfants. Les soupçons sont rapidement dirigés vers un scientifique nommé Krank : cet homme étrange qui vit seul sur une plate-forme marine et vieillit prématurément, veut retrouver la faculté de rêver. A partir de là, presque comme dans tout jeu d'aventure classique, vous allez interroger les protagonistes du jeu/film et récolter des objets ou indices. Les premiers se comptant sur les doigts des deux mains, "La Cité" est à opposer au très chargé "Chevaliers de Baphomet" en matière de dialogues. Ici, il n'y en a quasiment pas ! La mayonnaise prend toutefois très bien, et l'on est irrémédiablement plongé dans ce monde qui pourrait bien n'être que le reflet du nôtre... Tout ça dans un petit port chargé de mystères...

Peu de bla-bla, mais le souci du détail

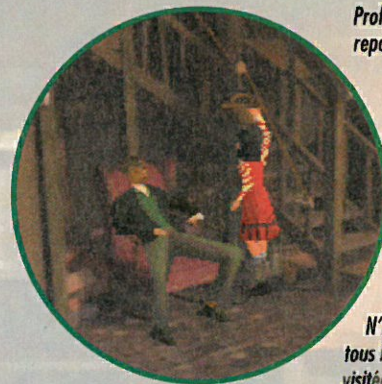
Dans le but de donner au jeu un caractère encore plus noir, les graphistes (qui ont réalisé un travail exceptionnel avec des décors en haute résolution à la Final Fantasy VII) et les scénaristes ont surtout insisté sur l'atmosphère malsaine. Ne vous attendez pas à des rebondissements spectaculaires ou des changements de rythme incessants. Vous vivrez chaque seconde qui passe de manière très calme. Comme si vous ressentiez la pesanteur des événements. Comme si vous saviez que ce qui se trame est très grave. Quelques indices par ci, de la recherche par là, et beaucoup de cogitation. Ici, tout est logique. Le plus difficile, c'est effectivement de trouver les rares ustensiles qui vous feront avancer. Et encore, même en leur possession, vous serez livrés à vous-mêmes : seul(e) au monde ! La Cité des Enfants Perdus est, pour tout cela, un jeu d'aventure à part qui devrait toucher un public lui aussi particulier. Comme pour le film, on aimera ou on détestera...



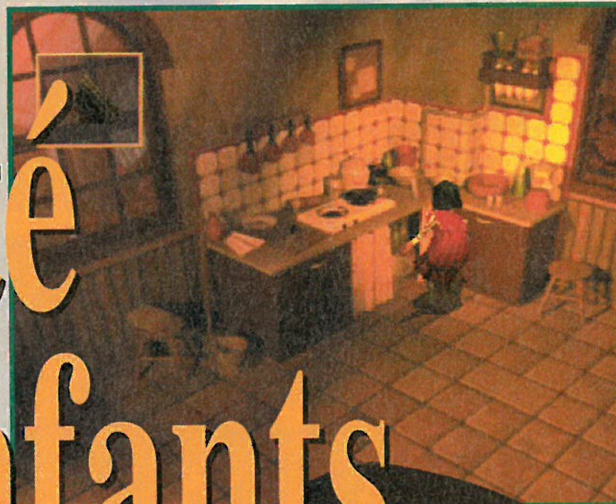
Un petit clin d'oeil au film des mêmes auteurs, "Delicatessen". Ici, le cyclope ne veut pas vous laisser passer.



Miette est désespérée : elle ne sait pas comment se rendre sur la plate-forme de Krank...


Profitons du moment de repos de La Pelade pour se servir...

N'hésitez pas à fouille[r] tous les recoins des pièce[s] visitées, on ne sait jamais





Un jeu d'aventure à l'ambiance "Brazilienne"...

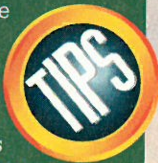


e scaphandrier est difficile à réveiller, alors il faut en profiter...



Les graphistes n'ont vraiment pas chômé ! Admirez les détails des objets de cette pièce. L'atmosphère de "La Cité" - le film - y est bien reproduite...

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



Si La Pieuvre ou le Vigile vous trouve vraiment trop ennuyeuse, vous finirez ou dans la cave ou dans une remise quelconque. Il existe plusieurs manières d'en sortir, même si trois voyages dans ces geôles vous condamnent irrémédiablement au "Game Over" !



Dans la remise, il suffit de remettre les fusibles en marche et d'ouvrir la porte.



Dans la cave, soit la porte est restée ouverte, soit vous vous servez d'une poignée trouvée quelque part (hé, hé), soit vous grimpez sur la boîte afin de sortir par la fenêtre.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Elle n'en laisse pas une, Miette !

La petite orpheline que vous dirigez peut faire de multiples choses dans le jeu, avec deux configurations de manette possibles. En voici la liste : courir, marcher, prendre, poser, se baisser, sélectionner l'inventaire, choisir un objet dans l'inventaire, utiliser un objet, parler, et selon les endroits, grimper et sauter !





Marcello devrait bientôt passer à la casserole...

Un super plan où l'on voit le pêcheur au fon[d] Vous devez le rejoindre pour dialoguer avec lu[i]

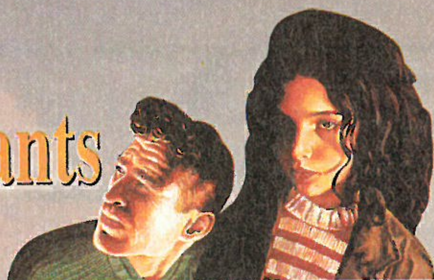


Faut-il aimer le film pour apprécier le jeu?...



Le tatoueur possède le plan pour éviter les mines disséminées aux alentours de la plate-forme marine de Krank : il faut se le procurer !

La Cité les Enfants Perdus



Marc Caro : «Ce jeu m'a permis de visiter des endroits de «La Cité» que je ne connaissais pas»



Pour les graphismes du jeu, le plateau qui abritait la structure de la cité portuaire a beaucoup servi. Je me souviens être passé voir l'équipe plusieurs fois en disant : «Là, cet endroit est plus cradingue», ou encore «Ici, à cause de la pluie, le sol est humide», etc. De plus, les développeurs ont dû imaginer et construire virtuellement plein d'endroits qui n'apparaissent pas dans le film. Si bien que le joueur peut se rendre dans des lieux que, moi-même, je ne connais pas !».

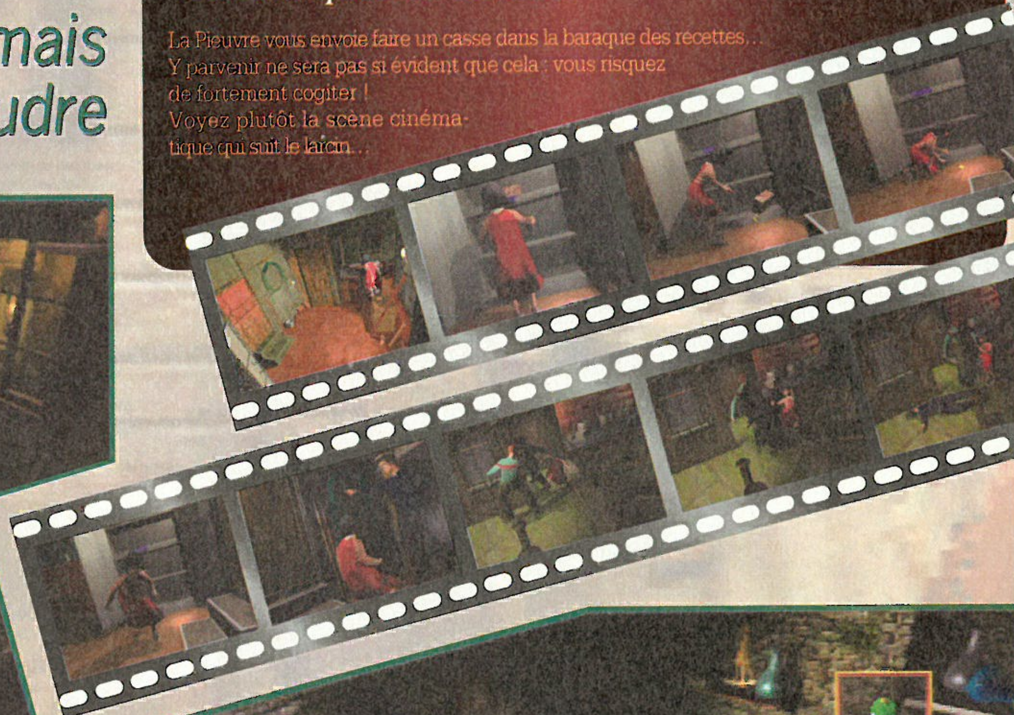


Allez hop ! un peu d'exercice ! Admirez la superbe vue au passage.

Peu d'énigmes, mais ssez difficiles à résoudre

La Baraque des recettes

La Pieuvre vous envoie faire un casse dans la baraque des recettes... Y parvenir ne sera pas si évident que cela : vous risquez de fortement cogiter ! Voyez plutôt la scène cinématique qui suit le larcin...

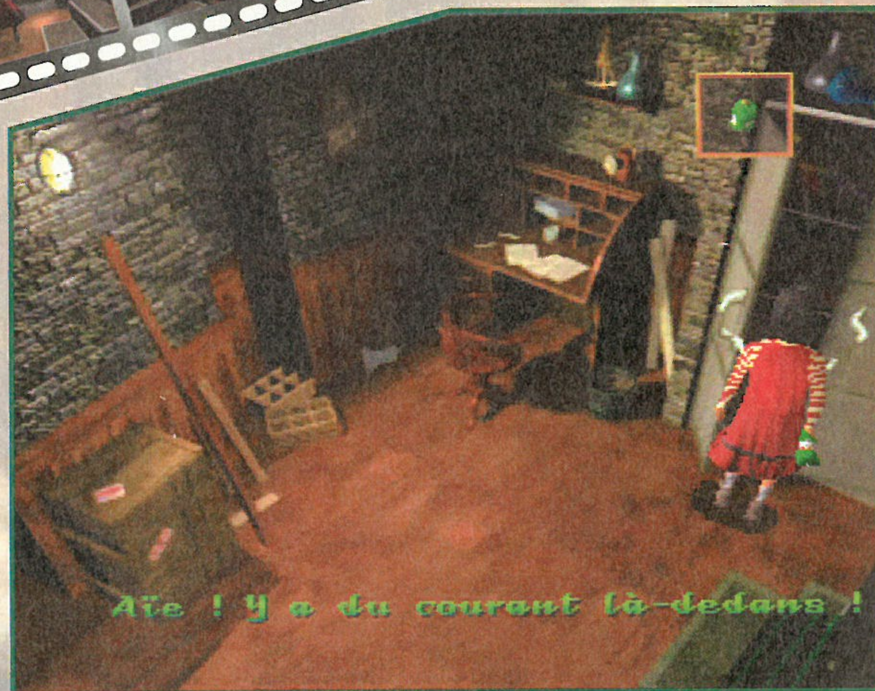


allume j'allume pas ?



Les graphistes ont réussi un tour de force monumental : la gestion de la lumière en est une preuve !



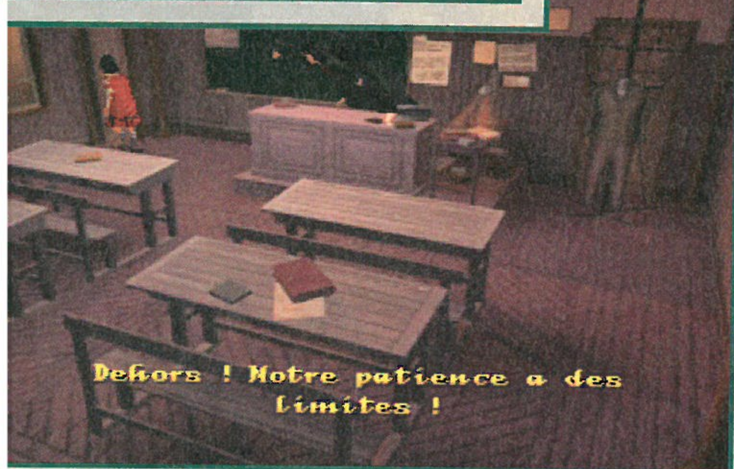


Comment faire pour éviter de se prendre des coups de jus dans les mains en fouillant cette maudite armoire?

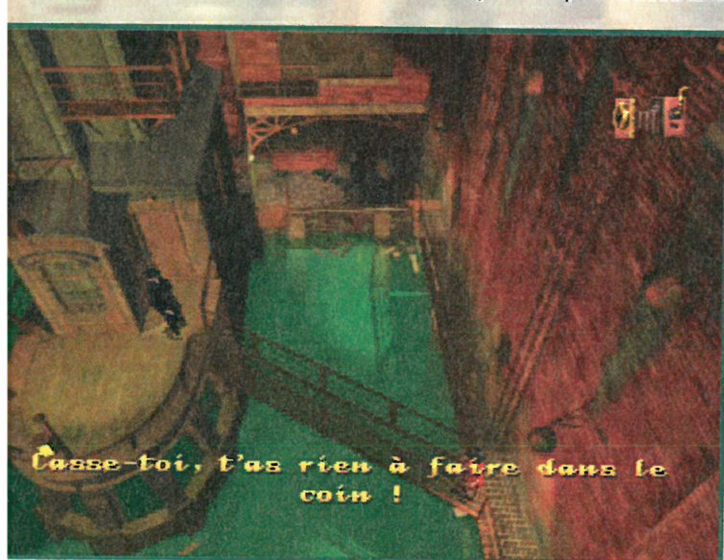
Un souci du détail poussé à l'extrême



Ici, sur les quais, il y a un objet à trouver impérativement.



...le de bijoux en tout genre, la maudite Pieuvre vous enverra faire les pires bêtises pour assouvir ses désirs.



Le Vigile n'est vraiment pas commode.

De multiples vues

Dans "La Cité", on vous offre l'opportunité de changer d'angle de caméra lorsque cela est possible (on vous le signale par une caméra justement). Parfois, quatre angles pour une scène sont possibles !





Vue de haut, mais avec un côté 3D isométrique.



Vue de haut, en sortant du sous-marin du Scaphandrier.





Vue de près : admirez le mapping du visage de Miette.

GRAPHISMES 18

Rien de plus beau n'a été fait dans le genre sur la console PAL. Les décors haute résolution sont de toute beauté.

ANIMATION 18

La Motion Capture sur Miette et quelques autres personnages est excellemment bien rendue.

MANIABILITÉ 13

La faiblesse du jeu. Difficile de ne pas s'énerver. Se tourner, bouger, ouvrir des portes reste souvent délicat.

SON/BRUITAGE 17

Des sons en sourdine mais toujours présents et des musiques superbes qui se mêlent très bien à l'ambiance.



J'AIME

- Une ambiance oppressante.
- Des décors d'une beauté incroyable !
- De l'Aventure originale.
- La qualité des voix des acteurs (pas tous) du film.
- Des cinématiques nombreuses et belles.
- Pas si facile que ça.



J'AIME PAS

- Il faut être bien placé pour faire certaines actions !
- Ne vous aidez jamais de la soluce !
- Difficile de trouver certains objets !



EN RÉSUMÉ

La Cité n'est pas un jeu d'aventure comme les autres. Beaucoup moins axé sur les dialogues, les acheteurs potentiels ne se le procureront pas pour sa durée de vie (les meilleurs la trouveront beaucoup trop courte), mais avant tout pour son atmosphère et sa beauté. Décors en haute résolution, belles scènes cinématiques, ce titre tranche avec ses homologues. Somme-nous en présence du premier jeu d'aventure "élitiste" sur console? Peut-être bien... A vous de voir. Moi j'ai choisi : j'adore !



EN RÉSUMÉ

Une chose est sûre : Trazom et moi, on n'est pas tout à fait d'accord. Certes, La Cité bénéficie d'une atmosphère géniale, unique et presque envoûtante. Mais ce n'est pas ça qui fait un bon jeu. L'aventure reste plate, la maniabilité plus que douteuse (on s'énerve à entendre Miette répéter «impossible») et la durée de vie très courte qui plus est. Loin d'être un jeu traditionnel, La Cité est une oeuvre artistique. A déconseiller aux vrais joueurs.

Pour les fans de jeux d'ambiance **90%**

Pour les fans de véritables jeux **70%**

PLAYSTATION

EDITEUR : SONY C.E
GENRE : HOCKEY SUR GLACE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE D'ÉQUIPES: 26 ÉQUIPES OFFICIELLES
CONTINUE : POURQUOI FAIRE?
DIFFICULTÉ : FACILE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE !

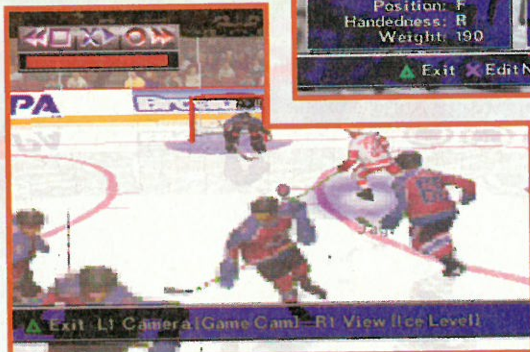
NHL FACE OFF '97

Ça fait à peine 122 ans que le hockey sur glace est né au Canada, dans les villes de Kingston et Halifax, et plaf ! le v'la qui débarque sur PlayStation... C'est fou comme le temps passe vite, on s'en rend pas compte parfois. La preuve, je viens d'apprendre qu'on est en 97... Dingue, ça. Enfin bref, revenons à nos schmürtz. Dans ce NHL Face Off '97, on retrouve toutes les options nécessaires à la configuration des matchs : bastons, fautes, blessures...

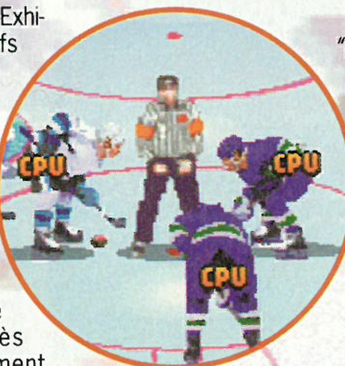
Quatre modes de jeu - Exhibition, Saison, Play offs et Practice - sont possibles, ainsi qu'un mode Rosters très complet qui permet d'acheter, d'échanger ou même de créer des joueurs (cool, je vais pouvoir jouer avec Didier Barbelivien !). L'ensemble est somme toute très amusant, mais vraiment, alors que le championnat de France bat son plein, je préfère regarder ma télé... parce que NHL Face Off '97 est quand même laid. Moche. Pas beau. Pixélisé. Bah vi, que voulez-vous, les sprites en 2D sont assez peu détaillés, et leur animation rappelle un jeu 16 bits. C'est franchement dommage, car le reste est tout à fait convaincant. Toutes les équipes de la ligue américaine sont présentes, les matchs sont assez rapides, et l'intelligence artificielle réussie. Personnellement, j'pense ben qu'j'vais attendre la concurrence, parce que ca finira bien par arriver, un jeu de hockey beau ET amusant.



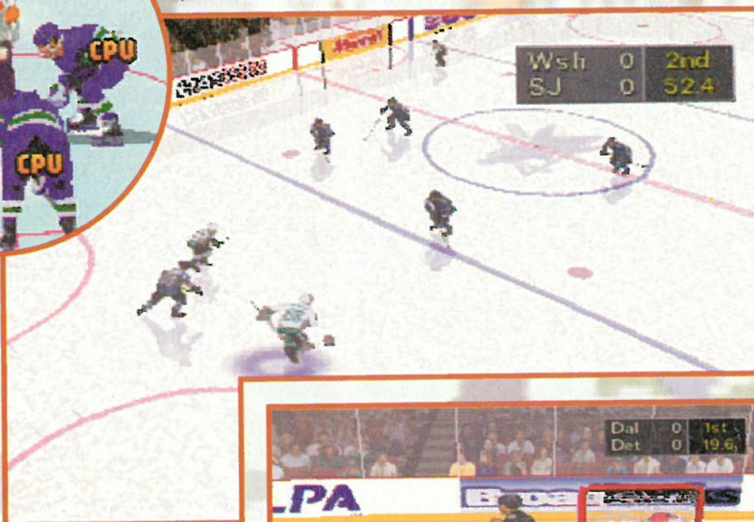
La création d'un joueur passe par 11 caractéristiques ! Et toutes ont leur importance... A vous de bien gérer vos points !



L'habituel mode replay pour voir les plus beaux placages, les plus beaux buts, les plus belles groupies dans la foule...



"Comment ça j'la joue perso? C'est pas parce que je suis goal que j'ai pas le droit de marquer..."





"Ah la vaffe! Fa fait fuper mal ! V'ai la tête qui tourne maint..." - BLAM - "RooOOonZZzzz..."

GRAPHISMES **13**
Ze point faible of ze jeu. On pourrait fermer les yeux pour ignorer, mais pour jouer, on a fait mieux...

ANIMATION **14**
Tout est très rapide, mais l'animation des joueurs est vraiment pauvre.

MANIABILITÉ **17**
Rien à redire. Ça patine et ça glisse impeccablement.

SON/BRUITAGE **17**
On retrouve les musiques de supermarché chères à l'ambiance des patinoires, et les bruitages sont bons.



J'AIME

- On peut jouer jusqu'à 8 !
- Toutes les options sont présentes.
- Donner des coups de crosse.



J'AIME PAS

- Graphiquement, c'est pas la fête.
- Difficile de gagner une baston...
- Me prendre des coups de crosse.


RAHAN

EN RÉSUMÉ

Il a beau être assez laid, NHL Face Off '97 dispose d'atouts indéniables : on peut jouer à 8, les options sont nombreuses et utiles, le mode "Rosters" très complet... et on s'amuse quand même. Ceux d'entre vous qui attendent depuis l'ère tertiaire un jeu de Hockey sur PlayStation pourront se laisser tenter. Quant aux autres, leur patience sera récompensée tôt ou tard par un soft plus réussi graphiquement.

80%

SATURN/PLAYSATTION

EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : RÉFLEXION - ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE MISSIONS : UNE TRENTAINE DE NIVEAUX
CONTINUE : INFINIS+MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : PROGRESSIVE !
EXISTE SUR : PC CD ET SN



Une introduction aussi belle sur Saturn que sur PlayStation, à quelques effets de lumière près. Ici, il s'agit de la... suspense... PlayStation !

THE LOST VIKINGS II

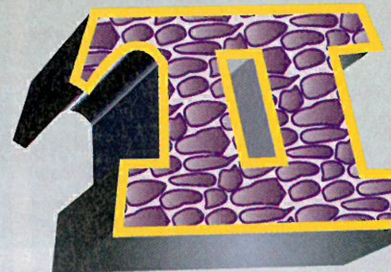
Au secours, ils sont de retour ! Après avoir épuisé tous les membres de la rédaction lors de leur sortie sur les consoles 16 bits, nos trois valeureux Vikings viennent se perdre dans la 3e dimension des consoles nouvelle génération ! D'aucuns se diront que grâce aux capacités de ces nouvelles machines, un jeu comme celui-ci doit être à un niveau graphique supérieur aux premières moutures. Eh bien, vous avez tout faux ! Certes, l'intro toute en images de synthèses - et de qualité identique sur les deux machines - est de toute beauté, mais le jeu en lui-même reprend les mêmes caractéristiques que sur SN et MD.

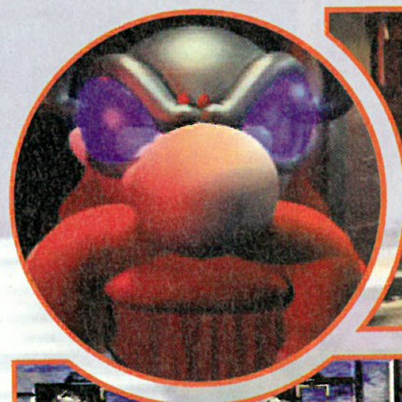
Nouveaux coups, nouveaux "persos"

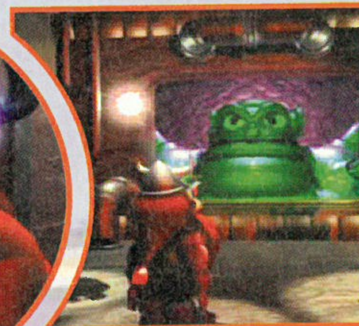
Deux nouveaux animaux (un dragon et un loup-garou) font désormais partie du paysage "Lost Vikingien". Vous les rencontrerez au cours de votre périple. Je vous laisse le soin de découvrir par vous-même leur différentes capacités... Mais rappelons le principe de ce jeu : le but est d'aider les trois compagnons du moment à sortir d'un niveau truffé d'énigmes en tout genre, en sachant que chacun d'entre eux ne possède pas les caractéristiques de l'autre. En d'autres termes, un seul peut sauter, tandis que le second peut frapper et le troisième se protéger. Mais cette fois d'autres possibilités s'offrent à vous : Baleog possède désormais un grappin, Olaf peut rétrécir et Erik the Swift a des chaussures-fusées aux pieds ! Grâce à votre rapidité d'exécution ainsi qu'à votre esprit d'analyse instantané, vous devriez trouver la sortie... mais vous allez souffrir !

Graphiquement sobre mais original !

Le "design" utilisé pour les niveaux est loin de ce que l'on était en droit d'attendre, compte tenu des capacités de la machine. Et ce, même si les différents protagonistes sont modélisés en 3D. Mais peu importe finalement. L'intérêt d'un jeu de ce genre prime sur la qualité graphique. Une fois une partie entamée, il est difficile de s'arrêter ! Heureusement, il y a Findus... Oui, bon, vous avez compris, je voulais dire les mots de passe. Sans eux, vous ne feriez pas beaucoup d'omelettes, c'est sûr. Bref, bien pensé, hilarant (avec les textes en français et des voix loufoques à souhait), The Lost Vikings II devient une référence dans le genre Réflexion - Action.









Grâce à la capacité de rétrécir de Olaf, chercher un objet dans une cavité devient très facile. Oui, bon ça va, y'a pas de quoi se vanter non plus...



Il va falloir trouver vite fait la solution pour faire passer tout le monde derrière cette balance... Allez-y, cogitez !

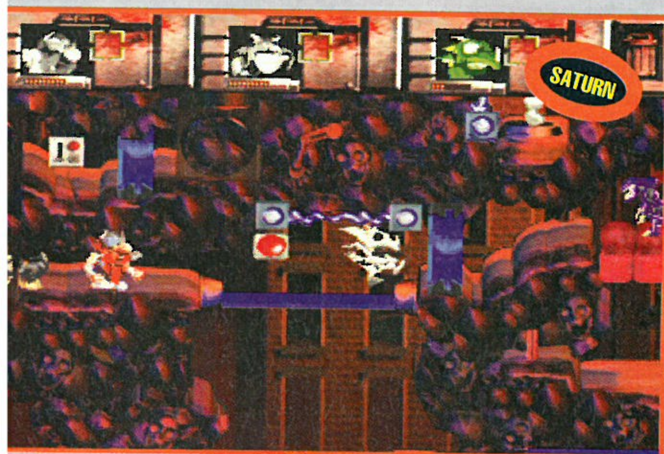


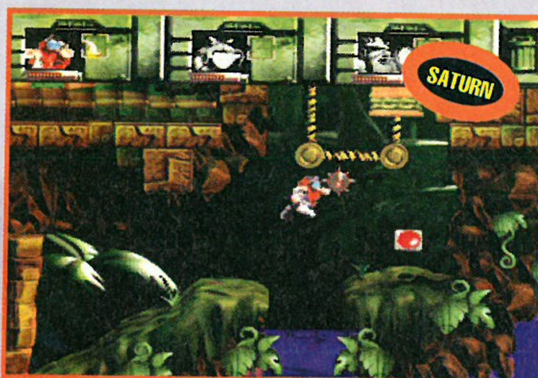
Baleog le très puissant aime bien faire mumuse avec son grappin pour jouer les Tarzan.



Un jeu réflexion - action qui ne manque pas d'humour







Ah, quel plaisir que de se laisser aller dans la jungle et son enfer vert... !



Il ne fait pas toujours bon être le seul nageur du groupe... Vous perdrez des points de vie à chaque bouchée !

Arriverez-vous à gérer 3 Vikings super débiles ?

GRAPHISMES **13**

Rien de bien exceptionnel dans les deux versions, mais des intros très sympathiques.

MANIABILITÉ **17**

Non seulement elle est bonne, mais même un poil meilleure que sur les versions 16 bits.

ANIMATION **14**

Quelques ralentissements sur Saturn (!), mais autrement tout roule...

SON/BRUITAGE **17**

Des voix hilarantes, même si elles sont en anglais, et des musiques de bonne qualité.



J'AIME

- Toujours aussi hilarant !
- Une très bonne durée de vie.
- Merci les mots de passe.
- Les textes en français



J'AIME PAS

- Certains ralentissements sur Saturn.
- Pas de grosses innovations, dommage...
- Les voix en anglais.


Trazom

EN RÉSUMÉ

Par son originalité, ce soft - que beaucoup vont découvrir pour la première fois - vaut le détour. Certes, ce n'est pas la révolution graphique sur les 32 bits, mais force est de constater que le plaisir de jeu ainsi que sa durée de vie sont autant d'atouts qu'il a su conservés. Entamez une partie... et vous ne vous arrêterez plus ! Vivement le 3 !


Trazom

EN RÉSUMÉ

Vu les graphismes, on se demande tout d'abord ce que ce jeu fait sur 32 bis. Et puis, on joue, et on découvre les nombreuses énigmes qui achèvent les quelques neurones qui nous restaient. Après quatre ou cinq niveaux, impossible d'arrêter ! Plus manger, plus boire, plus dodo, juste Lost Viking 2. Dangereux, c'est-à-dire passionnant.

91%

SATURN
EDITEUR : SEGA
GENRE : BEAT THEM UP
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUE : 4 + BONUS
DIFFICULTÉ : SUPER FACILE
EXISTE SUR : ARCADE

DIE HARD Arcade

Bruce Willis serait-il la muse du jeu vidéo? Après Die Hard Trilogy (testé ce mois-ci dans sa version Saturn, ce n'est pas trop tôt !), voici le Die Hard Arcade made in Sega. La console allumée, le logo de la Fox Interactive apparaît... Puis, le titre, un héros aux faux airs de Bruce Willis et une midinette qui sort d'on ne sait trop où, mais certainement pas de l'agence Elite. Après quelques flexions-extensions de doigts, l'action peut commencer.
Paf ! Alors que le jeu n'est pas encore entamé, vous voici face à un jeu médiéval. Sega, voyant le succès remporté par Namco avec ce genre de méthode, s'y met aussi non sans une certaine maladresse. Chez Namco, il faut passer trois jours avant de décrocher un petit bonus minable. Ici, en moins de 10 minutes, vous gagnez 10 crédits qui vous permettront de finir le jeu tout en regardant en même temps les Feux de l'Amour. Et c'est vraiment pas facile... les Feux de l'Amour.

Une erreur qui ne pardonne pas

Pourtant, parviendrez-vous à sauver les otages retenus par un professeur fou et sa bande de terroristes super armés ? Là est la question aurait dit Shakespeare. Le jeu est un classique beat them up, bien que personnages et décors soient modélisés en 3D, génération 32 bits oblige. On avance tableau après tableau, seul ou à deux joueurs (à vous de déterminer si vous pouvez toucher votre collègue), et on ramasse tout ce qui traîne pour cogner : balai, barre à mine, pistolet, lance-roquettes, fusil mitrailleur... La variété ne manque pas dans les armes, ni dans les prises, toutes aussi spectaculaires qu'efficaces. Avec des musiques sympas et des bruitages excellents, l'action bat son plein... durant 20 minutes, le temps qu'il faut pour finir le jeu. Dommage, car Die Hard Arcade avait vraiment tout d'un grand, le profil d'un hit. Renouveler le concept du Double Dragon n'était pas si évident et Sega y parvient avec talent. Mais de grosses erreurs viennent tout gâcher.



L'ennemi c'est lui ! Le petit jeu de début de niveau qui vient tout gâcher. Bien sûr, vous pouvez ne pas jouer. Rien que de savoir qu'il existe suffit à énerver. Si vous voulez apprécier le jeu, passez cet écran.

Tout le monde a vu James Bond et le Docteur No. Prenez donc une bombe aérosol et un briquet et regardez le résultat. Dans la vraie vie, la bombe aérosol vous explose au visage 9 fois sur 10... C'est beau les jeux vidéo !

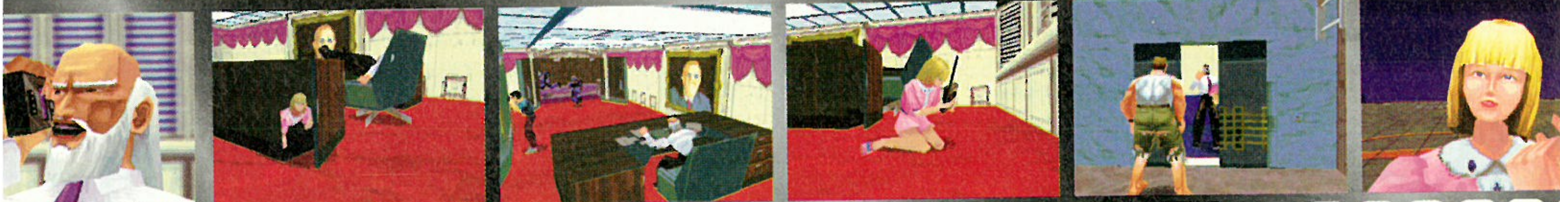


Les vues du jeu changent lorsqu'il s'agit de tirer avec un super gun. "Chaud devant !", comme dirait Annie Cordy.




A la fin de chaque niveau, un boss vous attend de pied ferme. Faites des stocks de munitions pour pouvoir les abattre facilement.

Tout au long du jeu, des séquences cinématiques viennent vous décrire la panique chez les terroristes. Une jeune fille est cachée dans le bureau du chef et constituera l'ultime otage à délivrer. A vous de jouer Mc Lane !

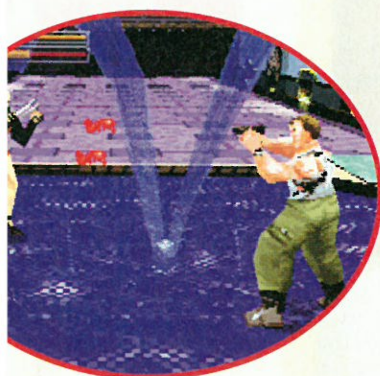




'l suffit de regarder la télé pour savoir que la mitraillette est le meilleur ami de l'homme. Après Bernard Menez, bien sûr.

20 minutes pour survivre et finir le jeu





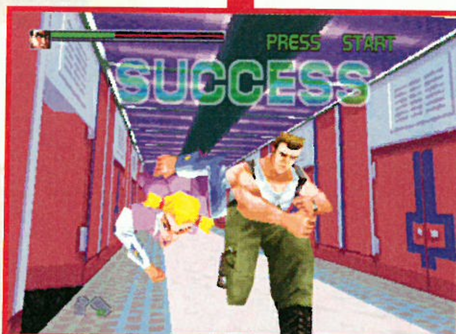
TIPS • TIPS • TIPS •

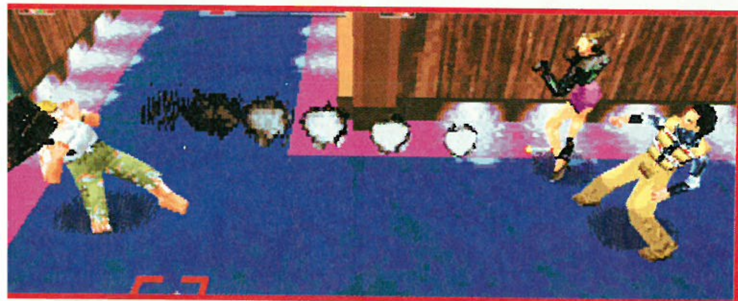


Ne jouez surtout pas au jeu du sous-marin en début de partie ! C'est un piège ! Vous risqueriez de gagner des crédits ! Horreur, malheur, le jeu ne vous résistera tout juste qu'un quart d'heure.

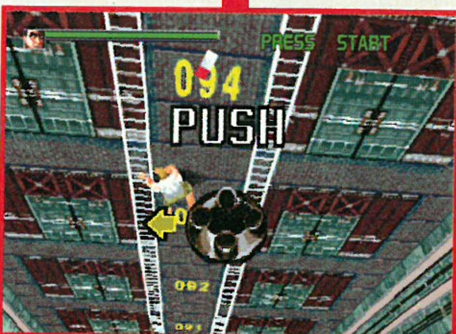
TIPS • TIPS • TIPS •







Le lance-roquettes... une histoire d'amour. Sachez aussi qu'il est possible de passer les menottes à vos adversaires afin de les neutraliser automatiquement.



Le jeu est aussi ponctué de scènes où il faut réagir au quart de tour. Sur une séquence cinématique, il faudra appuyer sur un bouton, le bon, ou marquer une direction afin de réussir un mini-exploit. Si vous ratez, vous risquez de le regretter...





vant dernier boss face à son club de golf. ! Il ne rigole pas lorsque Mac Lane est en colère, ça non.

GRAPHISMES 15

Des décors variés, des adversaires qui changent d'un niveau à l'autre, vraiment, c'est super sympa.

ANIMATION 15

Les persos sont un peu rigides lorsqu'ils marchent, mais hormis ce détail, il n'y a rien de particulier à signaler.

MANIABILITÉ 17

On réalise les multiples prises du personnage sans problème, d'autant que la prise en main est excellente.

SON/BRUITAGE 16

Le jeu a la pêche ! Les bruitages y sont pour beaucoup. Explosions et tirs en rafale vont mettre de l'ambiance... comme en vrai.



J'AIME

- L'action très "cinéma".
- Le mode deux joueurs pour régler ses différends.
- La variété dans les armes.



J'AIME PAS

- La durée de vie super minable.
- Le nombre de niveaux assez limité.
- L'idée de faire gagner des crédits.



TSR

EN RÉSUMÉ

Ce jeu est un scandale. J'allume ma console, j'insère le CD, et voilà que commence le jeu du sous-marin. Je joue, logique, et me voilà à 20 crédits. Bizarre. Je me lance ainsi dans l'aventure. 23 minutes pour tout voir tout savoir de ce jeu d'action vraiment éclatant. C'est un plaisir intense, mais éphémère. Une super déception. Dommage, car le jeu en lui-même reste vraiment génial, dans la grande lignée des Double Dragon... en dix mille fois mieux fait.

77%

PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ACTION/ RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : IL A MIS LE TEMPS POUR SE RISQUER CHEZ NOUS !
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : NON
DIFFICULTÉ : PAS ÉVIDENT

King's Field 2

Il y en a qui sont quand même très frileux :
"On le sort, on le sort pas?
- Bah, c'est pas le genre des français...
- Ouais, mais ça a fait un carton partout ailleurs.
- Bon, alors attendons de voir, il sera toujours temps de tenter le coup plus tard...
- Bien raisonné, Monsieur Yargl... Vous n'êtes pas notre directeur pour rien !
- Eh oui mon p'tit, mais tu prendras peut-être ma place, un jour.
- Je ne vous égalerai sans doute jamais, Monsieur Yargl ".

King's Field 2 est un "jeu à la Greg", comme on dit chez nous. Ou un jeu "suuuuuper pourrrrrri", comme dirait Seb, qui déteste les jeux de rôle. Plus précisément, King's Field 2 est un Action-RPG. Présenté en vue subjective, comme Doom par exemple, il n'est pas sans rappeler Dungeon Master (il y a une petite éternité sur Atari ST et Amiga...). Au menu, couloirs sombres, ambiance médiévale fantastique et monstres errants en liberté, ainsi que tout le reste, à savoir boutiques, sortilèges, etc.

Le champs du Roi en français dans le texte

Le scénario vous place dans la peau d'un naufragé échoué sur un île à la réputation terrifiante... à vous d'en découvrir plus, et de tenter de vous en sortir. Enfin tout ça, c'est bien joli, mais techniquement, King's Field 2 supporte mal le poids de ses années. C'est un gros défaut, tout de même, qui réserve d'emblée le jeu aux passionnés du genre. J'ajouterai pour finir que sachant que les suites sont sorties au Japon et aux USA depuis pas mal de temps, je me sens un peu lésé. Genre, je suis français, je ne suis fait que pour les belles intros et les softs avec des gros flingues. Enfin, tout ça semble changer, fort heureusement, et les RPG débarquent en force sur PlayStation. Près de deux ans après la sortie de cette console dans l'hexagone, tout de même...



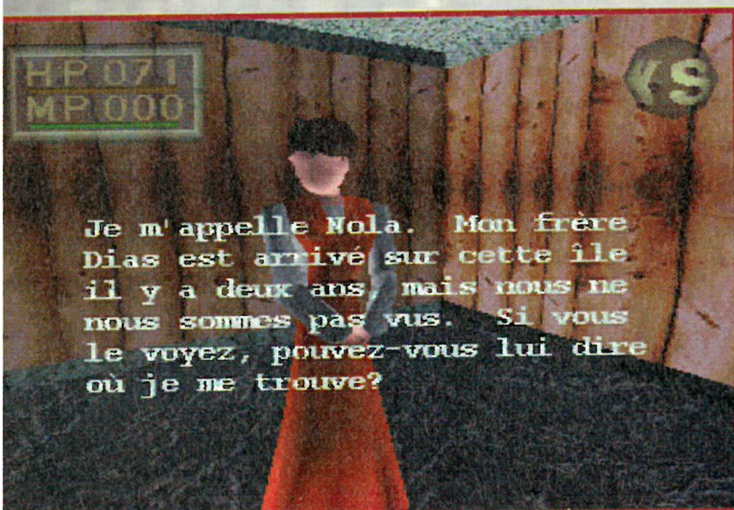
Le plaisir d'être un consommateur moyen. Sauf qu'ici, l'argent est le fruit du pillage de cadavres. Mais chut, hein...



Un escargot à deux têtes, une plante carnivore qui marche, c'est ça, l'ambiance médiévale fantastique !



Voici le seul pêcheur invulnérable de l'île. Le seul pêcheur tout court, d'ailleurs. En tout cas, j'ai pas pu le liquider, et c'est pas faute d'avoir essayé...







Ce crystal, une fois utilisé, vous donnera le pouvoir de lancer des bou de feu. C'est tout de suite plus impressionnant que les coups de dag



Le passé trouble de la Play-Station, révélé aux yeux du public français



GRAPHISMES 12

C'est pas devant King's Field 2 que vous vous exclamerez "Oh ! Comment c'est beau !"...

ANIMATION 14

C'est tout mou, tout mou...

MANIABILITÉ 16

C'est pas bien compliquer à prendre en main, les menus sont bien faits.

SON/BRUITAGE 17

Toute l'ambiance du jeu. Des musiques oppressantes, des bruitages très réussis.



J'AIME

- Le concept Dungeon Master en vraie 3D.
- Pas besoin d'une licence de jap ! C'est en français !
- Parfois, je fais pipi dans mon pantalon, parce que ça fait presque peur.



J'AIME PAS

- Graphiquement, c'est tout pas beau.
- Ils ont mis le temps, pour le sortir... Ça a mal vieilli, tout ça.
- Burps... ça donne envie de...

EN RÉSUMÉ



Rahan

A vrai dire, Je suis assez mitigé sur ce titre. En fait, il est vrai qu'il a mal vieilli, mais avec un peu de volonté, on se prend au jeu... Gagner des niveaux, explorer les bas-fonds de l'île... Disons que ceux d'entre vous qui se sont éclatés sur Dungeon Master par le passé s'amuseront, c'est sûr, ainsi que les rôlistes purs et durs qui sont moins regardants sur la technique que le reste. Les autres seront vite rebutés par cette débauche de défauts graphiques...

79%

PAR BANANA SAN

SNK s'attaque à la Nintendo 64 : la nouvelle Neo Geo sera 64 bits, possèdera un lecteur de CD-Rom et devrait ouvrir la voie à des jeux d'une nouvelle génération...

The Future Is Now SNK

La Neo Geo 64 bits

CONSTRUCTEUR : SNK
MACHINE : NEO GEO 64 BITS
DISPONIBILITE JAPON : FIN 97 ?

C'est encore ultra-secret au Japon (pas pour tout le monde !), mais ça y est ! Après des mois d'attente, la Neo Geo nouvelle génération arrive. Depuis la mi-février, des équipes de développeurs triés sur le volet peuvent voir le prototype dans les labos de la section Recherche & Développement d'Osaka de chez SNK. Non contents d'avoir été pendant longtemps "l'ultime console", SNK lance le concurrent de la Nintendo 64. Joypad a mené l'enquête pour découvrir quelques informations brûlantes...

La Neo Geo 64 bits succédera-t-elle à sa grande soeur dans le coeur des otakus?

Plus puissante qu'une N64 ?

La console sera basée sur un microprocesseur 64 bits, comme la Nintendo 64. D'après des développeurs qui ont pu la voir, elle aurait des "performances permettant l'apparition de jeux d'une nouvelle dimension". Reprenant le concept des PlayStation, Saturn ou tout simplement de la dernière Neo Geo fabriquée par SNK, elle inclura en un ensemble la console et le lecteur de CD-Rom. Dès à présent, des sociétés comme ADK (la série des World Heroes), en plus des propres équipes de développement de SNK, travaillent sur nombre de titres. Selon le même principe que la Neo Geo, cette console sera commercialisée sous forme de machine d'arcade, et, un peu plus tard, pour le grand public, mais toujours principalement à destination des otakus. Il n'est pas question pour SNK de faire une console qui concurrencerait les poids lourds que sont Sony, Nintendo ou Sega. Il s'agit plutôt de s'adresser aux fanas de l'arcade. Enfin, de source bien informée, cette machine sortira dès le mois de décembre de cette année au Japon ! Une cassette de présentation devrait être diffusée durant l'AOU, le grand salon de l'arcade qui se tiendra fin février. Une affaire à suivre pour tous les fans de technologie et de jeux video.



Après les jeux en 2D, aurons-nous enfin le loisir de voir apparaître la 3D comme sur PlayStation et Saturn ?





Les coups spéciaux seront certainement plus spectaculaires sur Neo Geo 64 bits...

NEO GEO VIRTUELLE?

SNK a annoncé officiellement la présentation d'un système de Réalité Virtuelle, baptisé du doux et évocateur nom de MFX3000. S'agit-il de la console qui succédera à la Neo Geo? Impossible de le savoir pour le moment : il faudra attendre l'AOU. La Réalité Virtuelle en matière d'arcade est un domaine dans lequel Sega et Taito ont tenté d'approcher sans véritable succès. La nécessité d'une capacité de calcul immense, afin de pouvoir disposer d'un environnement graphique décent, rendait le coût de ces machines prohibitif. Aussi, si pratiquement tous les grands de l'arcade travaillent sur des projets VR, aucun, à part une société anglaise, n'a mis sur le marché en grande quantité de tels systèmes.

UN 8e CENTRE SEGA EN FRANCE !

Mais jusqu'où iront-ils ?! Voici qu'un nouveau Centre Sega ouvre ses portes à Cergy même. Les fanas de jeux d'arcade pourront en effet se retrouver tous les jours de la semaine, pour essayer toutes les nouveautés du moment. Sega Rally, Time Crisis, Wave Runner, Daytona USA, et tant d'autres vous tendent les bras !...

• Adresse complète du Centre Sega de Cergy : Centre Comercial, Cergy les 3 Fontaines, 95000 Cergy.

AOU 97, DEMANDEZ LE PROGRAMME !

L'AOU est un salon qui se déroule tous les ans, et présente les nouveautés arcade aux professionnels. Cette année, l'exposition se tiendra les 19 et 20 février. Toute l'info de ce salon dans notre prochain numéro !

irus version 97
ra Darius 3D



EDITEUR : TAITO
MACHINE : ARCADE
SORTIE : 1997
DISPONIBILITÉ EUROPE : FIN 1997

Taito nous propose une nouvelle version de son shoot-them-up fétiche, Darius, et passe pour l'occasion à la 3D. Un véritable événement dans le monde du shoot ! Votre vaisseau, aussi bien que ceux de l'adversaire, sont en 3D. Les attaques sont vues de côté comme avant, mais vos adversaires désormais s'éloignent en profondeur (d'où la 3D) après quelques coups au but, pour revenir sur vous de face... Bref, on joue avec toutes les dimensions ! Taito n'a pas changé le design des protagonistes, ni le système de sélection des niveaux. Par contre, il est désormais possible de choisir son chemin, non seulement entre chaque niveau, mais également à l'intérieur même d'un stage. On peut ainsi choisir de voler dans les airs au dessus d'un océan, ou carrément de plonger dedans et de finir le niveau sous l'eau. Un jeu qui devrait captiver durant de longues heures les fans de shoot them up.



nds mystiques du Darius originel é conservés. Mais cette fois-ci les ux adverses en forme de poissons sont en 3D.



Votre bon vieux Silver Hawk reprend du service.

joypolis TOP 5

LA TETE DANS LES NUAGES

TOP 5

1. Alpine Racer 2. NAMCO
2. Wave Runner. SEGA
3. Aqua Jet. NAMCO
4. Alpine Surfer. NAMCO
5. Sega Rally. SEGA

TOP 5 JAMMA

1. Street Fighter 3D. CAPCOM
2. Raiden Fighter. SEIBU
3. Puzzle Bobble 3. TAITO
4. Virtua Fighter 3. Sega
5. Gretzky 3D. Atari Games

Anim'Paad

Voilà un début d'année manga bien calme. Les publications ne se pressent pas au portillon. Nous avons tout de même cherché les quelques nouvautés dignes de figurer dans ce numéro d'Anim'Paad. Pour ce qui est des nouveautés, le flop de DB GT au Japon en est une ! Les japonais tenteraient-ils l'opération de la dernière chance pour sauver cette série qui a du mal à s'imposer depuis un an?



Ghost in the shell : © M. Shirow / Kôdansha / Bandai / Manga Ent.

Manga



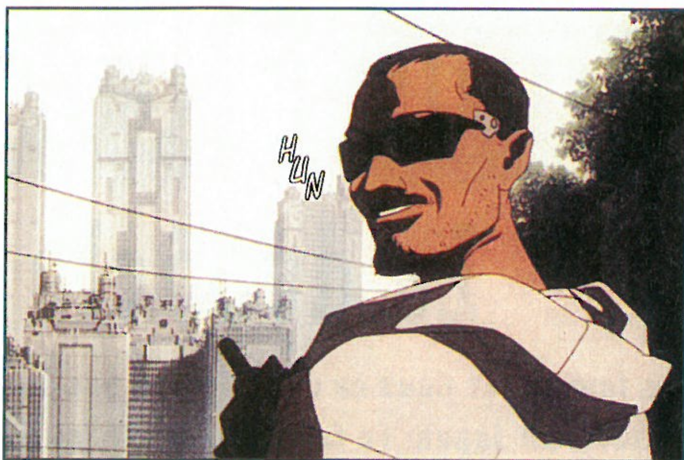
LE VIRAGE DE FLY

Après une petite pause au mois de décembre, J'ai Lu a repris ses parutions bien rodées avec les tomes 10 de City Hunter et de Fly. Le dixième volume marque un tournant important dans Fly car il représente la fin de la partie du manga qui avait été adaptée en série TV (diffusée sur TF1). On y voit Fly affronter Baran, le terrible roi des Dragon qui n'est autre que son père. L'issue du combat est d'ailleurs légèrement différente : dans la série, il n'y a pas de gagnant et les personnages se quittent en jurant de se rencontrer à nouveau un jour (une fin à la Jacques Martin, quoi); dans le manga, Baran s'en va affaibli par sa dernière attaque, mais l'histoire est bien loin d'être finie car il va faire appel à d'anciens compagnons pour éliminer Fly et ses amis. Fly compte déjà 35 volumes au Japon et l'épopée est sur le point de se terminer.



Manga Fly : © R. Sanjo / K. Inada / Shûeisha

Animation



Ghost in the shell : © M. Shirow / Kôdansha / Bandai / Manga Ent.

GHOST IN THE SHELL : LE FILM EN ALBUM



Ghost in the shell : © M. Shirow / Kôdansha / Bandai / Manga Ent.

Pour accompagner la sortie du film de Mamoru Oshii au cinéma, Dargaud sort dans la collection Kana, l'anime comics de "Ghost in the shell". Rappelons qu'un anime comics est une BD en couleur faite à partir d'images du dessin animé. Vous pouvez ainsi retrouver toute l'histoire en 250 pages pour environ 79 F. L'adaptation est bonne et pour une fois les onomatopées ne sont pas en japonais ! C'est vrai, ce genre de détail amuse au début mais finit par lasser. L'impression est juste un peu pâle mais sinon, ce petit ouvrage est un très bon investissement.







Ghost in the shell : © M. Shirow / Kôdansha / Bandai / Manga Ent.



Street Fighter II V : © Capcom / Amuse

STREET FIGHTER II V



Street Fighter II V : © Capcom / Amuse

On ne l'attendait plus cette cassette annoncée initialement pour... juin 96 ! Enfin, le principal c'est qu'elle soit sortie. Street Fighter II V, nous vous en avons déjà beaucoup parlé il y a quelques années (eh oui, déjà !) lorsque la série commençait au Japon. Ce dessin animé d'une trentaine d'épisodes est né du succès du film et il est dirigé par le même réalisateur (Gisaburô Sugii). C'est l'histoire de la jeunesse des protagonistes du jeu et de leurs débuts dans les championnats, les «Street Fighting», ainsi que leurs premiers déboires avec Vega et sa mafia. Tout commence par l'arrivée de Ryû qui retrouve Ken aux États-Unis, son vieil ami et compagnon d'entraînement durant de longues années. Ils vont partir à Hong Kong pour leur premier tournoi où ils rencontreront la belle Chun-Li. Une intrigue digne d'un bon Van Damme...

Street Fighter II V est proposé en version doublée. Le doublage est correct et une surprise vous attend dans la cassette : la jaquette se déplie et offre ainsi un mini-poster. Un cassette façon "Pif gadget".

Dragon Ball GT

La débâcle !


Dragon Ball GT : © Bird Studio / Shûei-sha / Tôei Animation

Cela faisait déjà quelques temps que nous ne vous avions pas donné de nouvelles de la série au Japon. En fait notre petit Son Gokû rajeuni était toujours à la recherche de boules de cristal lui permettant de retrouver sa taille adulte (la fameuse recette du "on prend les mêmes et on recommence"). On avait cependant remarqué l'apparition d'un nouvel ennemi fixe, Baby, une espèce de cyborg créé par un savant dont la planète fut détruite par les Guerriers Saiyens. Son Gokû était donc le bouc émissaire idéal pour subir la triste vengeance.

Le Santa Barbara de l'animation

En fait, ce mystérieux Baby a causé déjà bien des ravages. En affrontant Gokû et ses amis Pan et Trunks, la pauvre planète où il a vu le jour a finit par se détruire (et son créateur avec). Finalement, nos amis (expression qu'il ne faut pas forcément prendre au pied de la lettre) sont rentrés sur Terre, accompagnés de Baby qui ne semble pas décidé à les lâcher. Il va même aller jusqu'à posséder presque tous les habitants de notre planète, les mettant ainsi sous son entier contrôle ! Qui peut encore renverser la situation? Trompettes, roulements de tambours et tapis rouge : Son Gokû, Mister Satan (Hercule) ou encore Pan et Oob. Bingo, on ne s'en serait pas douté ! Quelle super surprise. Plus tard, lorsque je serai un génie je ferai scénariste de Dragon ball GT.
Enfin, c'est Baby qui parvient à rassembler les boules de cristal, et il demande au dragon de faire renaître la planète Tsufuru. Oob tentera de l'en empêcher mais en vain : il se fait rapidement battre (là, je crois qu'il faut pleurer).

Son Goku Ewing ne rigole pas

De son côté, Son Gokû avait aussi remarqué depuis longtemps que ce nouvel ennemi était bien plus puissant que tous ceux qu'il avait pu affronter jusque-là, d'autant plus qu'il n'a toujours pas retrouvé sa taille normale (même s'il peut se transformer en Super Guerrier). Il se rend alors chez son ami le Vieux Kaioh-Shin afin de trouver une solution et peut-être... une nouvelle technique de combat. Le vieux bonhomme sait que jadis, comme tous les Super Guerriers, il pouvait développer une grande force en se transformant en


Dragon Ball GT : © Bird Studio / Shûeisha / Tôei Animation






Dragon Ball GT : © Bird Studio / Shûeisha / Tôei Animation

Son Gokû passe en Super Guerrier 4 !



agon Ball GT : © Bird Studio / üeisha / Tôei Animation

TOUJOURS PAS DE DB GT EN FRANCE

Il est de moins en moins prévu que Dragon Ball GT soit diffusé en France sur TF1. D'ailleurs, l'émission du Club Dorothée devrait disparaître en juin après bientôt 10 ans d'existence. Par contre, il n'est pas exclu que la série soit diffusée un jour sur une chaine satellite (AB Cartoons?). Mais ce n'est pas à l'ordre du jour.

nge. Après tout, ce ne serait pas une mauvaise idée que de revenir à es bonnes vieilles méthodes qui, ajoutées à ses techniques de combat aujourd'hui, lui donneraient assurément un pouvoir encore plus grand. on Gokû va donc tout tenter pour retrouver sa queue, élément impor-nt dans cette transformation.

ransformation, Goku-Ak go !

ais de son côté, notre «Baby» ne perd pas son temps. Il a remarqué que sprit de Végéta était très intéressant pour lui. En effet, ce dernier nourrit ie vieille rancoeur contre Gokû, et c'est toujours un guerrier aux grandes ipacités. Baby va donc s'emparer de son esprit et fusionner avec lui. Ainsi iit Végéta-Baby ! Arrive enfin pour Son Gokû le jour d'un combat qui s'annonce ng et délicat. Il se transforme en singe et jusque-là, rien d'anormal. Puis il isse en mode Super-Guerrier (c'est le singe tout jaune !) de mode 1, puis 2 iis 3. Enfin, sa force est telle qu'il parvient à passer le stade ultime, le Super uerrier de Mode 4 !!! Il retrouve alors une apparence à peu près humaine, ec des yeux rouges terrifiants. On imagine son pouvoir à cet instant... Seul etit problème, comme autrefois lorsqu'il était transformé en singe, il n'est us du tout maître de ses actes et ne reconnaît plus ses amis. Nous avons faire à une véritable bête de combat qui va buter tout ce qui se trouvera r son passage. Mais ceci suffira-t-il à battre un Végéta renforcé des pou-irs de Baby ? Car attention... Végéta aussi peut se transformer en singe, c'est ce qu'il est en train de faire dans les derniers épisodes...

Flas

Japon

- A l'occasion de la sortie du film Evangelion ce mois-ci au cinéma, TV Tôkyô a décidé de rediffuser la série à raison d'un épisode par jour.
- Actuellement, la plupart des productions Gainax (Evangelion) ressortent en vidéo ! Après Nadia, c'est au tour de l'excellente série Gunbuster de ressortir à un prix promo !
- C'est le 8 février, et au bout de 200 épisodes, que SailorMoon a pris fin à télévision au Japon.
- Bubblegum Crisis devrait revenir sur le devant de la scène en 1997 avec long métrage cinéma, mais aussi une série TV qui sera dessinée par Hiden Matsubara

France

- Lancement d'AB Cartoons sur AB Sat, qui propose la rediffusion de bon nomb de vieilles séries japonaises : Le petit chef, Papa Longues Jambes, Ken le s vivant, Dragon Ball Z, Galaxy Express 999... Tout ceci en version presque pas censurée en plus !
- Le manga X de Clamp est encore repoussé ! Il ne sortira pas avant le mois de mars au moins.
- Dynamic Visions compte augmenter la fréquence de sortie des vidéos d'Evangelion. Objectif : une par mois ! Qui s'en plaindrait?
- AK Vidéo se met au dessin animé américain en sortant en vidéo le dessin animé Wild CATS qui fut diffusé sur Canal Plus.
- Sortie au cinéma d'un vieux film avec de vrais acteurs sur Lady Oscar. Réalisé par Jacques Demy (Peau d'Ane, Les demoiselles de Rochefort) en 1978, ce film n'avait jamais été diffusé en France !
- C'est en mars que sortira la série «samourai» The Hakkenden chez Kaze Animation.



The Hakkenden : © Pioneer

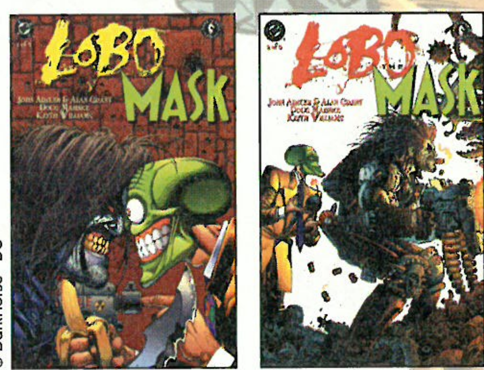


Ken le survivant : © T. Hara / Bronson / Shueisha / Toei Animation

Comics

C'est le mois des confrontations : Lobo rencontre The Mask, Marvel et DC lèvent leurs armées, Hulk cogne Pitt et TSR affronte la vie civile...

Lobo Vs The Mask (2 volumes)



© DarkHorse - DC

Il y a des délires cosmiques, et les deux volumes de Lobo - The Mask en VO en font partie. Vous prenez un gros dur impitoyable qui ne fait pas dans la dentelle et un abruti à tronche verte qui aime rigoler, vous mettez les deux zoziaux dans une même BD et paf ! Voilà le résultat. A mourir de rire. Néanmoins, si vous mourrez de rire, Joypad n'en sera pas responsable. C'est vrai, on ne vous oblige pas à lire ce Comics, on vous le conseille !

DarkHorse - DC

Marvel Vs DC



© Semic Editions

Comme nous vous l'avions annoncé, le cross-over DC versus MARVEL est arrivé en kiosque. Neuf mois de pur délire nous sont annoncés. Jusqu'en septembre prochain, nous allons pouvoir apprécier les combats titanesques que vont se livrer les super-héros de ces 2 univers. Ce combat entre les justiciers est dû à une querelle entre 2 frères (vous savez bien, des puissances cosmiques...) qui se chamaillent pour savoir lequel est le plus fort. Non content de les voir s'affronter, ils prennent les choses en mains et décident de combiner leurs 2 réalités, ce qui donne naissance à "Amalgam", deuxième partie de ce cross-over où les héros sont combinés 2 à 2 (1 Batman + 1 Serval = 1 Dark Claw) et où ils doivent faire face à d'horribles ennemis, pires que ceux qu'ils avaient l'habitude de rencontrer, ouais. De plus, cette série est agrémentée d'articles, de posters et de fiches signalétiques sur les personnages. Du très beau travail. A ne surtout pas manquer.

Semics

Hulk Vs Pitt (en anglais)



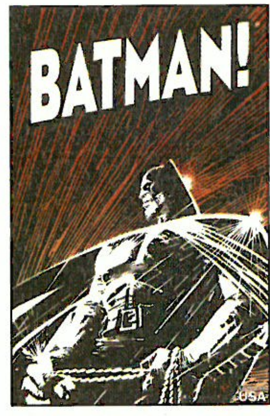
© Marvel Comics

La Grosse bêbête verte, vous la connaissez tous (même sous les traits de Lou Ferrigno à la télé ou de Trazom à la rédac), mais l'autre monstre ignoble et tout gris avec ses cheveux gras et son sourire à faire blêmir une pelleteuse, c'est une autre histoire. Après sa première apparition dans une histoire courte parue dans Youngblood #4, PITT a eu droit à son propre comic (dont le N°1 est paru en janvier 93 chez IMAGE), mais il ne nous est toujours pas parvenu en France. Ce gros monstre, intérieurement torturé, est lié à un jeune garçon orphelin par des liens psychiques, et à chaque fois que le gosse à des problèmes ou qu'il est enlevé par des extra-terrestres, PITT le sait et vient le sauver (en gros, pour résumer). Dans l'histoire qui nous intéresse, le petit Timmy s'invente des réalités pour meubler sa solitude, et par un malheureux concours de circonstances, PITT et HULK sont poussés à la confrontation, et là... à vous d'apprécier les combats.

Marvel Comics


© Marvel Comics

Batman



© Editions USA

Nous sommes en présence d'un superbe recueil d'histoires courtes et d'illustrations en noir et blanc réalisées par les plus grands (Moebius, Kaluta, Corben...). Loin de l'ambiance habituelle des comics, ici tout est noir, oppressant, cynique. C'est un voyage au coeur des délires de chacun. Batman y est héro ou victime, sauveur futuriste ou mort. On le retrouve même acteur avec le Joker sous la houlette de Lobo en réalisateur. Chaque histoire présente un aspect intéressant de la personnalité de Batman ou des personnages qui peuplent la belle ville sur laquelle il veille, Gotham City. Une très belle pièce.

Editions USA

À LA CARTE

Par Serge Février



Drifter's Nexus en français



Cette 2e extension de 120 cartes, en français, à Guardians est tout simplement «trop puissante»... Ben ouais, je veux dire par là qu'elle a la caractéristique basique de vous permettre de gagner en écrasant votre adversaire (et je crois que c'est bien là le but du jeu, non?). Bon, je m'explique : avec Drifter's Nexus, vous allez passer votre temps à vous moquer de votre adversaire, soit en regardant son jeu, soit en lui volant des pierres de pouvoir, soit en fortifiant vos positions, et j'en passe. De plus, ce supplément est toujours aussi beau et fera à nouveau plaisir aux collectionneurs. À ne pas manquer.

Editeur : Descartes

Le Seigneur des Anneaux en français



Faa-cile... 1 starter, 2 dés, 1 adversaire, 1 loupe, de l'aspirine et c'est parti, vous êtes prêt à jouer à ce jeu de cartes stratégique basé sur le plus bel ouvrage que la Terre aie jamais porté : Le Seigneur des Anneaux.

L'aspirine et la loupe ne sont là que pour vous aider à affronter le livret des règles. Une fois ce test passé, vous avez entre les mains un bon jeu de stratégie. Dans chaque partie, vous incarnez un puissant sorcier et votre but est de faire en sorte que votre compagnie complète sa mission avant votre adversaire (destruction de l'Anneau, repousser les forces du mal, etc.). Un premier supplément est déjà paru en anglais, nous en attendons avec impatience la traduction.

Editeur : Hexagonal

Tolkien en jeu de cartes pour tous les membres de la Communauté de l'anneau.

Necropolis Park en anglais



Grâce à ce nouveau supplément de 102 cartes, en anglais, Guardians pénètre les Nécropoles égyptiennes et nous permet de jouer les personnages mystérieux que sont les prêtres ou encore d'utiliser les objets magiques relatifs aux cultes égyptiens. Mais ce n'est pas tout, et là on se régale dans tous les sens du terme : on peut aussi jouer «l'homme hamburger», ou le gars au chapeau tacos (qui, bien sûr, dégouline de sauce...). Mais là où ça frise l'hystérie, c'est lorsque vous tombez sur «Judge Dredge» et sa ventouse à WC... Comme quoi, Guardians reste le jeu de carte le plus drôle qui soit, et assurément celui dont les cartes sont les plus belles.

Editeur : FPG









Visions en français

Cette première extension à Mirage est constituée de 167 cartes et est disponible dès aujourd'hui. Elle vient compléter le jeu de nombreuses cartes qui, après avoir été jouées, retournent dans la main de leur propriétaire : pensez à toutes les possibilités que cela peut autoriser. Mais bon, si le pouvoir de ces cartes est intéressant, il y a quand même comme une impression de déjà vu. À l'ouverture du 1er booster, vous vous dites : pas de chance. Vous ouvrez le 2e, puis le 3e, et là, plus de doute possible : les dessins sont monstrueusement ressemblant aux deux séries précédentes. Dommage, nous étions pourtant persuadés que les artistes savaient faire preuve d'imagination sur un même thème. Pas tous, apparemment !

Editeur : Wizard of the Coast

Pro Tour

Wizard of the Coast organise, du 11 au 13 avril 1997, le 7e Pro Tour Magic : L'Assemblée. Cette première manifestation européenne aura lieu au Cirque d'Hiver-Bouglione, et rassemblera plus de 250 joueurs.

Cinquième édition

La nouvelle édition de Magic : L'Assemblée est prévue pour le mois de mars 97.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad !

N°49



- **Tests :** Sega Rally (Sat), Virtua Fighter 2 (Sat), Virtua Cop (sat), Galactic Attack (Sat)...
- **Sol + Tips :** Myst (PS/Sat), Virtua Fighter 2 (Sat), Yoshi's Island (SN), MK3 (PS), Virtua Cop (Sat)...
- **Dossiers :** Les dix premiers jeux de l'Ultra 64 Disney Interactive, premiers pas d'un géant
- **Anim'Paad :** Ghost In The Shell, Virtua Fighter, Cobra, Lodoss...
- **Poster :** Sega Rally/Virtua Fighter 2

+Joypad International

N°50



Priorité aux jeux !

- **Tests :** Toshinden 2 (PS), Actua Soccer (PS), FIFA'96 (PS), D (PS/Sat), Donkey Kong Country 2 (SN), Total NBA'96 (PS), NBA In The Zone (PS)...
- **Sol + Tips :** Virtua Fighter 2 (Sat), Doom (PS), Myst (Sat/PS) la suite, Street Fighter Zero (PS), Donkey Kong Country 2 (SN)...
- **Dossiers :** Les premières images de Killer Instinct 2 ! Les 50 numéros de Pad, l'anniversaire
- **Anim'Paad :** Dragon Ball GT, les premières images, Zenki, Yugen Kaisha...
- **Poster :** Zenki / Donkey Kong Country 2

+ Joypad International

N°51



- **Tests :** Secret of Evermore (SN), Breath of Fire 2 (SN), Descent (PS), Sim City 2000 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Myst (sat/PS) la fin, Sega Rally (Sat), Toshinden S (Sat), NBA Jam T.E. (Sat), Gex (PS), Street Fighter Zero (PS)...
- **Dossiers :** Les bons plans de l'occasion Le retour de Dragon Ball sur PlayStation
- **Anim'Paad :** Fam&Ihrie, Fatal Fury, Final Fantasy...
- **Poster :** Road Rash/Secret Of Evermore

+ Joypad International

N°52



- **Tests :** WipEout (Sat), The Need For Speed (PS), Wing Commander 3 (PS), Toy Story (MD/SN), Magic Carpet (PS/Sat)...
- **Sol + T :** Street Fighter Zero (Sat), Ridge Racer Revolution (PS), Toshinden 2 (PS), Virtua Cop (Sat)...
- **Dossiers :** Imagina '96, l'avenir en réseau Les stars au centre Sega Pete Sampras Extreme sur 32 bits !
- **Anim'Paad :** Mother Sarah, Kamui, Hiroyuki Kitazume (Moldiver) l'interview...
- **Poster :** Far East Of Eden Zero/Toshinden

+ Joypad International

N°53



- **Tests :** Adidas Power Soccer (PS) Guardians Heroes (Sat), Street Fighter Alpha (PS/Sat), Ridge Racer Revolution (PS)
- **Sol + T :** X-Men (Sat), Guardians Heroes (Sat), Toy Story (MD), DK Country 2 (SN)...
- **Dossier :** Formula One PlayStation, le prodige de Psygnosis
- **Anim'Paad :** DBZ le nouveau film, Noritaha, You're Under Arrest...
- **Poster :** Mother Sarah / Yugen Kaisha

+ Joypad International

N°54



- **Cadeau :** Supplément 32 pages sur tous les nouveaux mangas japonais.
- **Tests :** Fade to Black (PS), Euro 96 (Sat), baku Baku Animal (Sat)
- **Sol + Tips :** Kof'95 (Sat), Titan Wars (Sat), Alien Trilogy (PS), Kileak the Blood (PS), Dragon Ball Z (SFC)...
- **Anim'Paad :** Black jack, Cobra, Porco Rosso, Ghost in the Shell, et l'interview de Hazuo Komatsubara.
- **Poster :** 3x3 Eyes / Ridge Racer Revolution

N°55



- **2 cadeaux :** Le manga Mother Sarah + une carte de collection X-Files.
- **Tests :** Formula 1(PS), Olympic Games, Intern. Track & Field (PS), Resident Evil (PS), Slam'n'Jam'96 (PS-Sat), Sampras Extrême (PS)...
- **Sol + Tips :** Need For Speed (PS), Assault Rigs (PS), Tekken 2 (PS), Adidas Power Soccer (PS), Starblade Alpha (PS), The Horde (Saturn)...
- **Anim'Paad :** Dossier Clamp, City Hunter, Fly, Lamu, Nuku-Nuku, Be Bop...
- **Poster :** Resident Evil/ El Hazard.

N°56



- **Cadeau :** Planche d'autocollants Memory Card pour Saturn et PlayStation.
- **Tests :** Blazing Dragons (PS), Time Commando (PS), Nights (Sat), DBZ (PS), Davis Cup (PS), Return Fire (PS), The Story of Thor 2 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Descent (PS), Magic Carpet (PS), Lone Soldier (PS), Total NBA'96 (PS), DBZ (PS), Gex (Sat), Virtua Fighter Kids (Sat)...
- **Anim'Paad :** Dossier Masamune Shirow, 3X3 Eyes, Video Girl Ai, Manga Mania, Takeru...
- **Poster :** Time Commando/ Gunsmith Cats.

N°57



- **Cadeau :** Trois cartes de collection Tekken 2
- **Tests :** WipEout 2097 (PS), Die Hard Trilogy (PS), Tunnel B1 (PS), Burning Road (PS), Exhumed (Sat), Darkstalkers (PS)...
- **Sol + Tips :** Mario 64 (N64), Tobal N°1 (PS), The Need For Speed (PS), King of 95 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Anim'Paad :** DBZ le film, Bastard et un dossier complet sur Evangelion.
- **Poster :** Turok / Tekken 2

N°58



- **Cadeau :** Les Trads Deus, le tableau de scores et l'autocollant Bedlam.
- **Tests :** Tomb Raider (PS), Crash Bandicoot (PS), Star Gladiator (PS), Fighting Vipers (Sat), Street Racer (PS), X2 (PS), Soviet Strike (PS)...
- **Sol + Tips :** Tobal n°1 (PS), Street Fighter Zero 2 (Sat), Guardian Heroes (Sat), Fighting Vipers (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation ainsi qu'un dossier sur Kenichi Sonoda (Gunsmith Cats).
- **Poster :** Crash Bandicoot / Paro Wars.

N°59



- **Cadeau :** Une cassette de l'animé Evangelion + des bampers Street Racer.
- **Tests :** Street Racer (Sat), Chevaliers de Baphomet (PS), Pandemonium! (PS), Destruction Derby 2 (PS), Virtua Cop 2 (Sat), Fifa'97 (PS)...
- **Sol + Tips :** Motor Toon GP 2 (PS), Time Commando (PS), Residen Evil (PS), WipEout 2097 (PS), Virtua Fighter Kids (Sat), Tunnel B1 (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation +un dossier sur Evangelion + le shopping Evangelion.
- **Poster :** Pandemonium! / Alice in Cyberland.

N°60

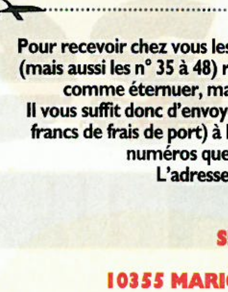


- **MARIO KART 64 : le Test!** +30 pages de jeux N64 : Zelda 64, Killer Instinct Gold, Yoshi Island64, Starfox 64 et bien d'autres...
- **Tests :** Virtual On (Sat), Tobal n°1 (PS), Command & Conquer (PS), NBA Live'97 (PS), Sim City 2000 (PS), Samurai Shodown IV (Neo Geo)...
- **Sol + Tips :** WipEout 2097 (PS), Time Commando (PS), Formula One (PS), Destruction Derby (Sat), Crash Bandicoot (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation +un dossier sur Black Jack + les mangas coréens.
- **Poster :** Tobal N°1 / Daytona USA CCE.

N°61



- **Final Fantasy VII : le Test !** La totale en arcade avec Tekken 3, Street Fighter 3 et Virtua Fighter 3 mais aussi The Need For Speed 2 et Turok pour Nintendo 64.
- **Tests :** Legacy of Kain (PS), Suikoden (PS), Dark Savior (Sat), Soviet Strike (Sat)...
- **Sol + Tips :** Star Gladiator (PS), Street Racer (PS), Firo and Klawd (PS), Pandemonium (PS), Virtual On (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur les mangas chinois.
- **Poster :** Legacy of Kain / Road Rage.



Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 48) rien de plus facile. En fait, il y a plus facile, comme éternuer, mais c'est nettement moins marrant. Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 39 francs (32 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez commander. L'adresse pour envoyer tout ça :

JOYPAD
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... prénom ....
Adresse ....
....
....

☐ N°49 ☐ N°50 ☐ N°51 ☐ N°52 ☐ N°53

☐ N°54 ☐ N°55 ☐ N°56 ☐ N°57 ☐ N°58

ASTUCES

Par Kendy

r Zlu est quelqu'un de très pointilleux, tellement pointilleux qu'il m'a envoyé une lettre recommandée ur me demander si je pouvais préciser sur quelle sorte de CD j'avais testé mes astuces. Car il existe ns le monde merveilleux des jeux vidéo deux types de CD : la version définitive que Mr Ogl, frère de r Zlu, peut s'acheter en boutique, et la version "Test" que nous recevons à la rédaction et dont les tuces peuvent être modifiées à la dernière minute par les éditeurs. C'est ce qu'on appelle l'humour. ette seconde version se nomme "Gold" à cause de sa zolie couleur dorée. Donc dorénavant et pour us fournir, à vous et à Mr Zlu, des astuces qui tuent avant tout le monde, nous éciseront l'origine du CD sur lequel aura été testée l'astuce ! C'est pas au, ça? En tout cas, c'est la super classe pour Mr Zlu qui va uvoir se la donner grave !

1ère partie : les astuces sur Saturn

Command and Conquer

SATURN

Version : Définitive / Européenne

LES CODES AVEC LE GDI

SVCEZUFJW
REU6X25CD
4JKEKG9Q4
GO02Y4D3O
QT7RFNRF7
GOIB393KG
UDOWQODFV
GOOK8EIVP
KQ1VCON78
QEYL9K844
K8SG7RLV6
1HEIDVE6C
E5YGM8KXO
Dernière mission en bas : OGERD8FDI
Dernière mission à droite : 406NTY4KC
Dernière mission à gauche :
WWMD6MSR6

LES CODES AVEC LE NOD

GOOK6EMG2
UDE7YIN90
K8APR9E1E
40OE4849T
0GWIOT66T
OS2LQM3WE
OS23HA6EW
40J5ZFUBD
FOD7TV76M
4O65JOYFP
932AJS8ED
Dernière mission à gauche :
ENZTUFXLO



Virtua Cop 2

SATURN

Version : Définitive / Européenne

POUR JOUER DIRECTEMENT CONTRE LE BOSS

Sur l'écran de sélection des stages, branchez la manette sur le port 1 puis placez la cible de votre pistolet sur la flèche rouge du Stage 1. Tirez dessus le plus vite possible jusqu'à la fin du compte à rebours. Vous irez alors directement affronter le dernier boss du jeu.



Tirez sur cette flèche.

POUR JOUER AVEC DES VIRTUA COP KIDS

Il va falloir casquer un maximum en électricité pour cette astuce car il vous faudra faire par moins de 58 parties pour obtenir le mode Virtua Cop Kids !



Vous voilà face au boss !

Doom

SATURN

Version : Définitive / Européenne

POUR ÊTRE INVINCIBLE

Pendant le jeu, faites Pause puis Bas, Y, X, R, Droite, L, Gauche, B. Votre personnage aura alors les yeux rouges en cas de réussite du tip.

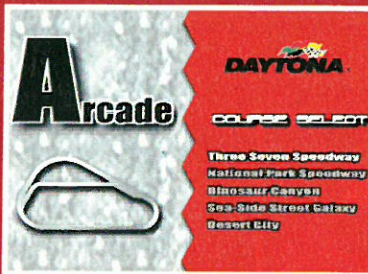


Une indication s'inscrira en bas de l'écran à droite en cas de réussite.

Daytona U.S.A. C.C.E.

SATURN

Version : Définitive / Européenne



Faites les manipulations sur cet écran.


Le circuit sera alors inversé.

POUR JOUER EN MODE MIROIR

Sur l'écran de sélection des circuits, pressez simultanément sur les boutons X+Y+Z, puis validez avec le bouton A.

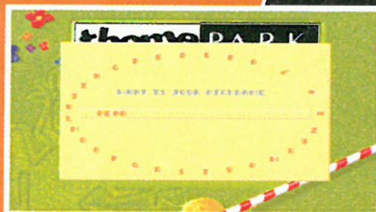
THEME PARK

SATURN

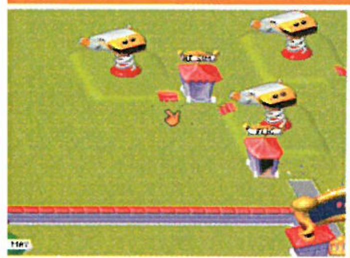
Version : Définitive / Européenne

POUR AVOIR TOUS LES MANEGES ET LES BOUTIQUES

Entrez dans le menu "Nickname" le mot suivant : DEAD. Ensuite, commencez une partie puis allez dans le menu de sélection d'achat des manèges en choisissant les petits chevaux du menu. Une fois dans ce menu, il suffira de presser simultanément sur A+B+C+X+Y+Z pour pouvoir prendre à l'oeil son manège !


Entrez DEAD.


Allez dans le menu de sélection des manèges, puis faites les manipulations.


Vous pourrez faire ce tip autant de fois que vous le désirez.

Sonic 3D Blast

SATURN

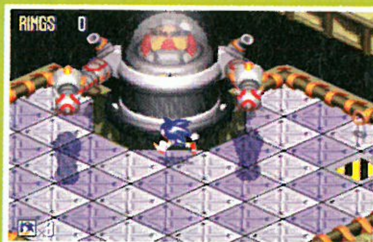
Version : Gold / U.S.

POUR GAGNER PLEIN DE CHOSES ET SAUTER LES NIVEAUX

Sur l'écran-titre, maintenez enfoncé Diagonale haut gauche, puis pressez ensuite simultanément A+C. Une fois cela fait, validez avec Start. Alors commencez une partie et faites la Pause. Il suffira de presser l'un des boutons suivants pour activer le cheat de son choix. Bouton A : pour finir le niveau commencé. Bouton B : pour aller au stage suivant. Bouton C : pour affronter directement le boss de fin. Bouton X : pour gagner une vie supplémentaire. Bouton Y : pour gagner une médaille. Bouton Z : pour gagner une émeraude du Chaos.



Faites les manipulations sur cet écran.



Faites Pause puis l'un des boutons de la manette selon le tip de votre choix.

King of the Fighters 96

SATURN

Version : Définitive

POUR JOUER AVEC LES BOSS

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez le bouton Start enfoncé puis faites Haut+Y, Droite+A, Gauche+X, Bas+B. Deux têtes apparaîtront normalement en cas de réussite du tip. Vous pourrez alors jouer avec deux personnages inédits : Chizuru Kagura et Goenitz.



Faites la bidouille sur cet écran.

Parodius

SATURN

Version : Définitive / Japonaise

POUR ETRE PLUS BALEZE

Pendant le jeu faites Pause puis faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A.

Soviet Strike

PLAYSTATION

Version : Définitive / Européenne

VIES ILLIMITÉES

Dans le menu des mots de passe, entrez : ELVISLIVES



Tomb Raider

PLAYSTATION

Version : Définitive / Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX

Pendant le jeu, pressez sur le bouton Select pour faire apparaître le menu des inventaires. Ensuite faites L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2. Il suffira ensuite de presser le bouton Select pour progresser dans un niveau supérieur.



Faites la manip' sur cet écran.

Cavernes
ENNEMIS TUES 0
OBJETS TROUVES 0
SECRETS 0 / 3
TEMPS 0:04
Continuer

Pressez Select pour finir le niveau commencé.

Destruction Derby 2

PLAYSTATION

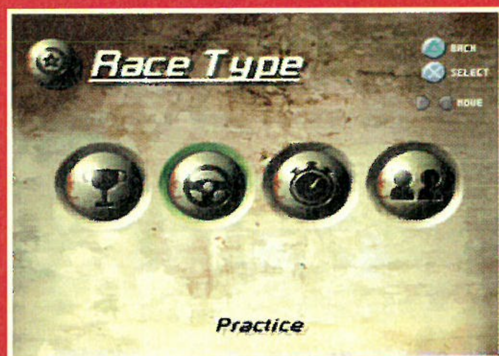
Version : Définitive / Européenne

POUR ACCÉDER À TOUTES LES PISTES

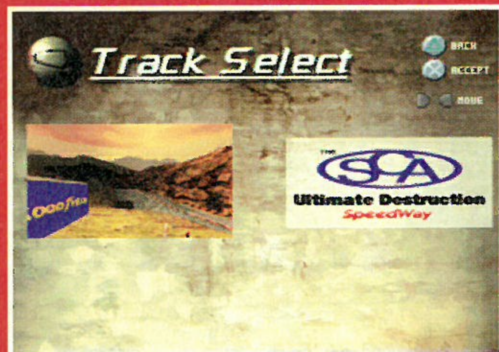
Entrez le code suivant sur l'écran où l'on vous demande de nommer votre voiture : MACSrPOO. Attention, il va falloir respecter les majuscules et les minuscules en entrant le code. Après avoir fait cela, revenez sur l'écran principal puis commencez une course en mode "Practice", vous aurez la surprise de constater que vous pourrez accéder à tous les circuits du jeu.



Entrez MACSrPOO.



Mettez-vous en mode "Practice".



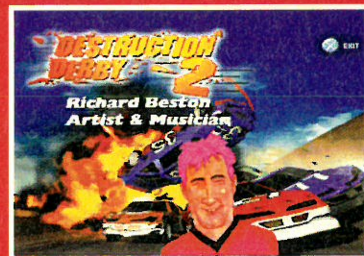
Choisissez votre circuit !

POUR VOIR LES TRONCHES DES PROGRAMMEURS

Entrez ce code sur l'écran où l'on vous demande de nommer votre voiture : CREDITZ!. Une fois cela effectué, la démo apparaîtra.



Entrez CREDITZ!



Vous aurez droit aux caricatures des programmeurs.

POUR VOIR LA DÉMO DE FIN

Entrez ce code sur l'écran où l'on vous demande de nommer votre voiture : ToNyPaRk. Attention, il va falloir respecter les majuscules et les minuscules en entrant le code.



Entrez ToNyPaRk.



Voilà la démo de fin !

ASTUCES

Nba Live 97

PLAYSTATION

Version : Gold / Européenne



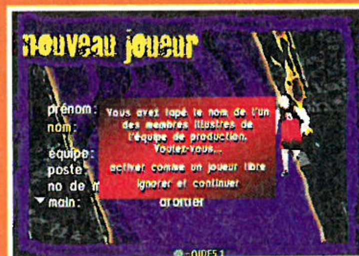
Allez dans "Effectifs", puis choisissez "Nouveau joueur".



Cliquez sur "Créer joueur".



Entrez les noms de la liste.



Une indication apparaîtra pour vous avertir que le tip fonctionne.

POUR AVOIR LES JOUEURS SECRETS

Entrez les noms des programmeurs suivants et vous obtiendrez à la fin un total de 40 joueurs en bonus ! Surtout, n'oubliez pas de presser le bouton Start à la dernière lettre de chaque nom et de respecter les majuscules, sans quoi l'astuce ne fonctionnera pas. Voici donc les différents noms à entrer :

Amory Wong
Allan Johanson
Brian Krause
Dom Humphrey
Daniel Ng
Robert White
Dan Scott
David Bollo
Sebastiaan Reinarz
Sheila Allan
Michael Vanaselja
Casey Rond'Brien
Daryl Anselmo
Giovanni Sasso
Kim Gill
Mark Soderwall
Greg Allen
Cindy Green
David Laviolette
Adam MacKay-Smith
Traz Damji
Steve Royea
Crispin Hands
Jeff Mair
Sam Nelson
Ed Fletcher
Stan Chow
Tarrnie Williams
Michael Klassen
Marcus Lindblom
Dave Warfield
Ivan Allen
Brian Wideen
Brent Nielson
Aaron Grant
Renata Antonic
Zoe Quinn
Sean Rond'Brien
Novell Thomas
Al Murdoch
Ernie Johnson

Lomax

PLAYSTATION

Version : Définitive / Européenne

CHOIX DES NIVEAUX



Pendant le jeu, faites Bas (il faut que le lemming soit baissé), Start, maintenez Haut enfoncé, maintenez ensuite L1 enfoncé, puis pressez successivement sur les boutons ▲, ●, ✖, ■. Des chiffres apparaîtront alors sur la gauche de l'écran. Ils symbolisent les numéros des stages bien sûr ! Il suffira de presser simultanément sur les boutons Haut+L1+Select+Start pour changer de niveau.

HELICOPTER MODE



Ce mode ne fonctionne qu'une fois le tip des choix des niveaux enclenché. Sélectionnez le casque avec des ailes puis pressez sur L1+■ pour pouvoir voler dans tout le niveau.

LES CODES DES NIVEAUX



Entrez les codes suivants dans le menu des Passwords.

Niveau 2 : ■, ■, ●, ▲, ●, ●, ▲, ✖.
Niveau 3 : ✖, ■, ■, ▲, ✖, ●, ▲, ✖.
Niveau 4 : ■, ■, ✖, ▲, ✖, ●, ▲, ✖.
Niveau 5 : ✖, ■, ▲, ●, ●, ▲, ▲, ✖.
Niveau 6 : ▲, ✖, ●, ●, ✖, ●, ▲, ✖.
Niveau 7 : ●, ✖, ■, ●, ●, ●, ▲, ✖.
Niveau 8 : ■, ▲, ✖, ●, ✖, ■, ▲, ✖.
Niveau 9 : ✖, ■, ▲, ■, ●, ✖, ▲, ✖.
Niveau 10 : ●, ●, ●, ■, ✖, ▲, ●, ✖.
Niveau 11 : ■, ▲, ■, ■, ✖, ●, ●, ✖.
Niveau 12 : ●, ▲, ✖, ■, ●, ●, ●, ✖.
Niveau 13 : ▲, ✖, ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ✖.
Niveau 14 : ✖, ✖, ●, ✖, ●, ■, ●, ✖.
Niveau 15 : ■, ▲, ■, ✖, ✖, ■, ●, ●.
Niveau 16 : ✖, ●, ✖, ✖, ✖, ✖, ●, ●.
Niveau 17 : ●, ✖, ▲, ▲, ■, ■, ●, ●.
Niveau 18 : ■, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ▲.
Niveau 19 : ●, ■, ■, ▲, ▲, ■, ●, ▲.
Niveau 20 : ■, ■, ✖, ▲, ■, ■, ●, ▲.
Niveau 21 : ●, ✖, ▲, ●, ■, ■, ●, ▲.

Pandemonium

PLAYSTATION

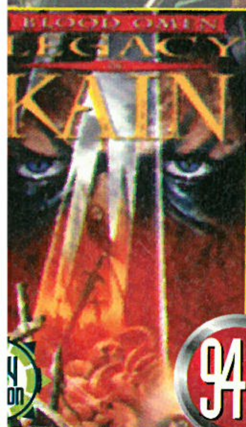
Version : Définitive / Européenne

LES CODES DES NIVEAUX

Niveau 2 : EIIACCAI
Niveau 3 : NAABEBAI
Niveau 4 : ENAIAKBI
Niveau 5 : EPAIAKBI
Niveau 6 : NEIAIBJB
Boss 1 : FDAIAKDA
Niveau 7 : NGIAIBJJ
Niveau 8 : EIAEIKAC
Niveau 9 : AHACBAJC
Niveau 10 : PMIBIBCI
Niveau 11 : EOAIEKBK
Niveau 12 : JPCACIAM
Boss 2 : FBIIAKCK
Niveau 13 : KPCACIEM
Niveau 14 : FFIIAKDK
Niveau 15 : MAIAIBEB
Niveau 16 : ADECBAID
Niveau 17 : MCIAIBEJ
Niveau 18 : AEECBAIH
Boss 3 : OCAEEBFA

LES ABONNEMENTS EXPLOSIFS !

1 AN DE JOYPAD + 1 JEU pour seulement 525 F

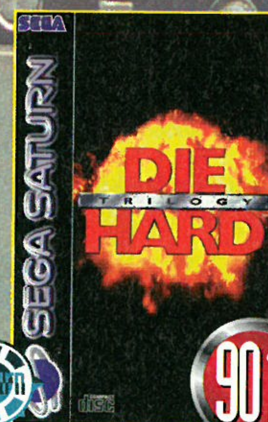


11 numéros de Joypad ....352 F

+ le jeu Legacy of Kain (PlayStation)
ou Die Hard Trilogy (Saturn)...............399 F

525 F au lieu de ~~751~~ F

Soit 30 % de réduction !



BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

JP214/JP215

Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu :

- ❏ Legacy of Kain sur PlayStation
- ❏ Die Hard Trilogy sur Saturn

pour **525 F** seulement au lieu de ~~751~~ F.
Je réalise ainsi une économie de 226 F.

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❏ Chèque bancaire ou postal ❏ Mandat-lettre

❏ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le |_|_| |_|_|
Signature

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....
....

CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

VILLE ....

Date de naissance |_|_|_|_|_|_|

Console ....

Pseudo ....
(à créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad).

Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et réservée à la France métropolitaine.

Twisted Metal 2

PLAYSTATION

Version : Gold / Européenne

POUR JOUER AVEC SWEET TOOTH

Sur l'écran de sélection des véhicules, faites Haut, L1, ▲, Droite.

ARMES

Pendant le jeu, faites les manipulations suivantes sans faire la Pause selon l'arme que vous désirez activer.
Shield : Haut, Haut, Droite.

MINE

Droite, Gauche, Bas.

NAPALM

Droite, Gauche, Haut.





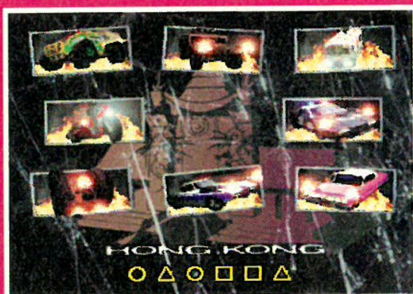




CODES DES NIVEAUX

Moscow : ●, ▲, ✖, ✖, ▲, Vide.
Paris : Vide, ▲, ■, ●, ●, ✖.
Amazon : ●, ✖, ▲, ■, ▲, ✖.
New york : ▲, ▲, ✖, ▲, ✖, ✖.
Antarctica : ▲, ✖, ▲, ●, ✖, ■.
Holland : ▲, ■, ■, ✖, ■, Vide.
Hong Kong : ●, ▲, ●, ■, ■, ▲.

Entrez ces codes dans le menu des Passwords.



POUR JOUER AVEC MINION

Sur l'écran de sélection des véhicules, faites L1,Haut,Bas, Gauche et vous pourrez jouer avec le tank géant.



Command and Conquer

PLAYSTATION

Version : Définitive

LES CODES AVEC GDI

OX8Y9IWLT
C9ROF2ADO
OXL3NYNNO
CAE9FWNKD
OX3CS3D4G
C9RTUKYVS
OXPX5QCA4
XKVO5EI27
03PRQTNQ1
WJNH226QF
EKKEZ7Q71
GTJTXJZA2
457ED7G0U

LES CODES AVEC NOD

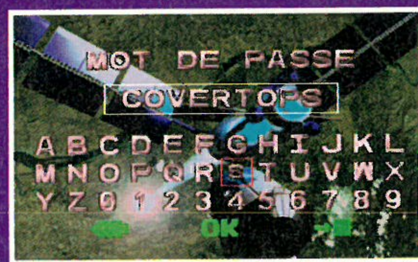
ES1UTV34C
W15DASRS8
QHINGYACU
8PHJVETP8
GTJKWOJDK
8743L1RBM
W15Q2D2J5D
OX3CTOMRM
Z3ASZOPS6
A83XQS3BM
DA9BS9FUP





POUR JOUER EN "OPÉRATION SURVIE"

Pour avoir de nouvelles missions, entrez : COVERTOPS. "Opération survie" apparaîtra alors sur l'écran principal. Ce code fonctionne pour les deux camps.





Revenez sur l'écran principal.

Disruptor

PLAYSTATION

Version : Définitive / Européenne

POUR SE REMETTRE DE LA VIE

Pendant le jeu, pressez sur le bouton Select pour aller dans le menu de la carte. Faites ensuite L1, ▲, ✖, ✖, ●, ✖, ▲, ■, ■. Cette manipulation est effectuable de façon illimitée.



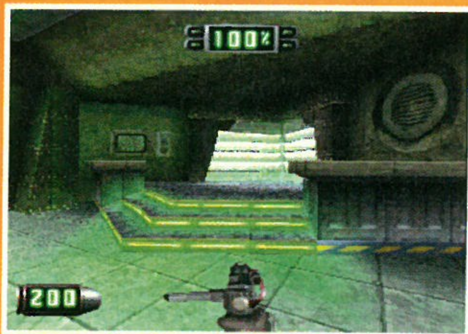
Pressez Select puis faites les manips.



Votre niveau de vie revient à 100%.

POUR SE REMETTRE DES MUNITIONS

Pendant le jeu, pressez sur le bouton Select pour aller dans le menu de la carte. Faites ensuite L1, ✖, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ▲, ✖. Cette manipulation est effectuable de façon illimitée.

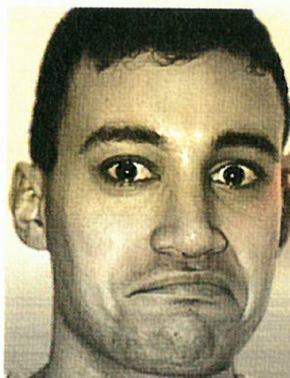


Vos munitions sont rechargées !

100 JOY$

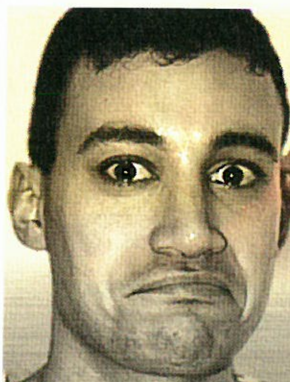


JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYB



50 JOY$

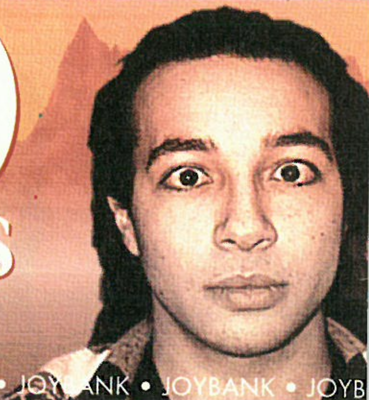
JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYB



50 JOY$

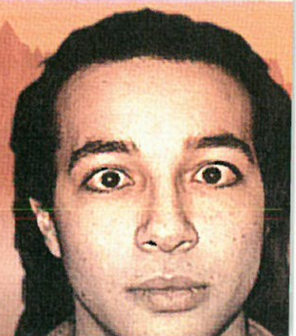
JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYB

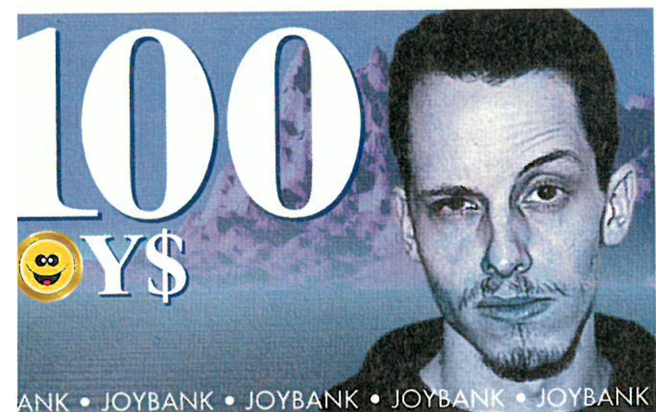
40 JOY$

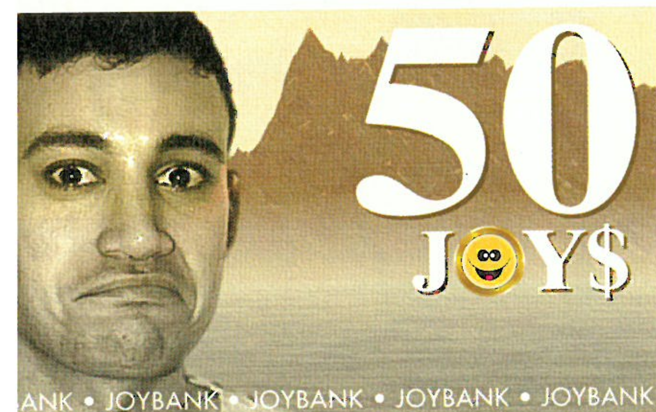


JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYB

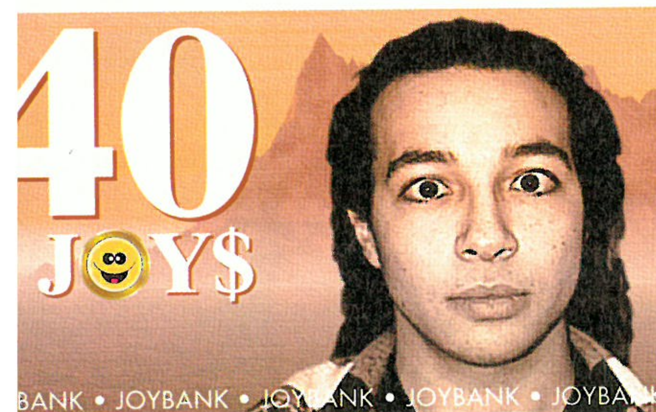
40 JOY$

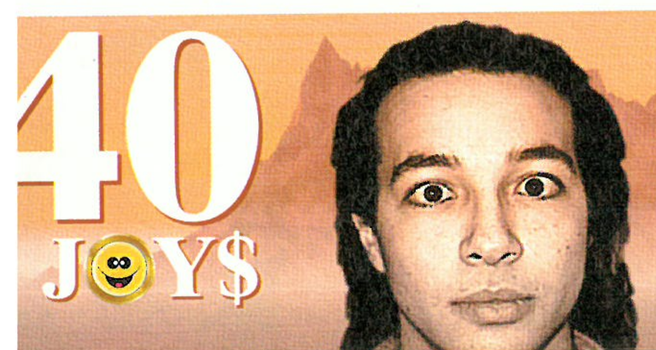












$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

JOYB

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

Si je me permets de te parler aussi directement, toi qui lis cette Joybank, c'est que les choses vont mal, de nos jours. Mr Zlu, qui en a pris conscience ce fameux soir du 25 décembre, est venu me voir aussitôt. Enfin, dès qu'il s'en est rendu compte (il faut lui laisser le temps). Il s'est aperçu que le Père Noël n'existait pas, que nous nous fourvoyions tous, que le marché de la planche à repasser en Colombie était en chute libre, que Didier Barbelivien écrivait des chansons, que c'est pas cool d'être pauvre, que la plupart des idées qui germaient dans son cerveau n'étaient pas géniales, car d'autres y avaient déjà pensé, que le Trash-Pop-Métal-Hard-Core-à-Tendance-Néo-Punk envahissait sa TSF, que quelqu'un était mort en regardant "Un Poisson Nommé Wanda" au cinoche, mort de rire bien sûr, que nous autres à la rédac en étions à utiliser des tapis de souris en guise de matelas pour dormir, ainsi qu'à discuter avec nos souris Macintosh, et tant d'autres abominations encore. Alors, pour essayer d'éviter une panique qui ne saurait tarder, un pétage de plomb collectif, bref, pour éviter de sombrer dans le désespoir et mieux lutter contre la dureté de la vie, sache, toi qui lis cette Joybank, qu'elle est là pour toi. Juste pour TE faire plaisir. Qu'elle te permet de gagner des jeux, des T-shirts, des jeux, des T-shirts, des jeux, des T-shirts... bref, cinq à chaque fois si tu lis bien, et si tu es le seul à participer. Mr Zlu te souhaite bonne chance. Moi pas, parce que je suis super-dégoûté. Papa Noël, c'était des conneries : je suis dégoû-té.

RÉSULTATS JOYBANK 60

LOT N°1 : 1 BLOUSON COLLECTOR "TOMB RAIDER"
- 21 140 JOYS : MASCARELL Jean-Philippe

LOT N°2 : 1 T-SHIRT JOYPAD COLLECTOR
- 2 520 JOYS : VARLOT Cédric
- 1 820 JOYS : ARLETTE Louis
- 840 JOYS : BOUBLI Michaël
- 630 JOYS : MENARD Louis
- 580 JOYS : HUSSON Michaël

LOT N°3 : 1 T-SHIRT "PANDEMONIUM" ET 1 JEU "BLAZING DRAGONS" SUR PLAYSTATION
- 7 711 JOYS : MAINGUY Eric
- 7 650 JOYS : CARBON Hervé
- 7 340 JOYS : BELLAGE Michel
- 7 290 JOYS : TILLY Dominique
- 7 061 JOYS : AQUARONE Nicolas

LOT N°4 : 1 LOT "EVANGELION" COLLECTOR 100 % JAPON
- 7 969 JOYS : FARGUE Hiro

LE RÈGLEMENT

1. Pour t'apprendre à prendre tes responsabilités, sache que si jamais tu nous envoies des Joy$, jamais, ô grand jamais, tu ne les reverras. Et seule la(les) plus grande(s) mise(s) remportera(ront) le lot (et Garonne).

2. Sache, toi qui lis ce règlement, que ce n'est pas en signant A. Nonyme sur ton bon de participation que tu connaîtras l'infinie gloire d'avoir gagné à la Joybank. Nous voulons les noms, prénoms et adresses complètes, sinon, poubelle.

3. Moi, je n'ai pas le droit de jouer à la Joybank. Ni aucune des personnes qui ont participé, de près ou de loin, à son élaboration. Et franchement, c'est injuste, parce que j'aurai bien aimé. Mais tout le monde s'en cogne de savoir ce que je ressens.

4. Ne crois pas, toi qui lis ce règlement, que l'idée qui vient de germer dans ton cerveau est géniale : tu n'es pas le premier à te dire "je vais jouer avec des potes, pour avoir plus de Joy$". Et ceux qui y ont pensé avant toi savaient qu'ils en avaient les pleins droits, mais qu'un seul nom devait figurer sur le bulletin.

5. Ne crois pas, toi qui lis ce règlement, que l'autre idée qui vient de germer dans ton cerveau est géniale : tu n'es pas le premier à te dire "Je vais faire des faux Joy$, et ils ne verront rien". Ceux qui y ont pensé avant toi sont morts. On ne nous gruge pas comme ça.

de Dollars ou même de Marks, on prend quand même, mais t
ne gagneras pas. Cela dit, c'est une idée géniale, si elle avait germ
dans ton cerveau.

7. Sauf si on a l'intention de bien rire à ton insu, toi qui lis ce règle
ment, sache que les résultats paraîtront dans Joypad 64.

8. Si tu comptes nous faire faire du boulot supplémentaire e
misant sur plusieurs lots, OK. Mais avec des mises séparées, parc
qu'on n'a pas non plus envie de mener une enquête complèt
pour savoir combien tu as misé par lot. On a un magazine à faire
nous, pas de temps à perdre. Non mais…

9. Sache, toi qui lis ce règlement, que tu ne devrais même pas lir
cet article. Il n'a jamais existé, n'existera jamais, et personne n'y pourr
jamais rien. C'est une loi de la Nature : JAMAIS d'article 9.

10. Sache, toi qui lis ce règlement, qu'on en a marre d'écrire de
trucs pour rien. Et qu'il faut lire ce règlement, il est là pour ça.
Jim est mort, c'est pas pour rien. Alors histoire d'être sûr, t
devrais le relire une seconde fois.

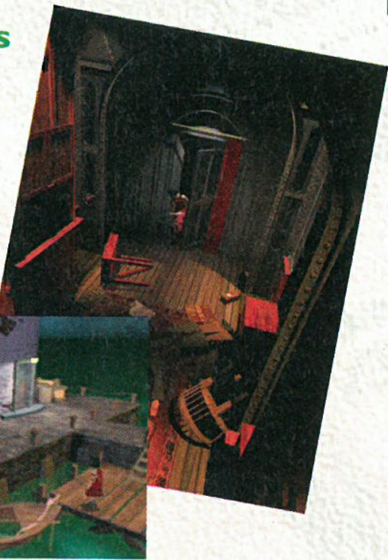
11. Sache, toi qui lis ce règlement, que l'article 11 s'est échappé d'u
autre règlement qui n'a rien à voir. C'est la première et la dernièr
fois que tu le verras, et d'ailleurs, si tu as bien lu l'article 10 et que

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

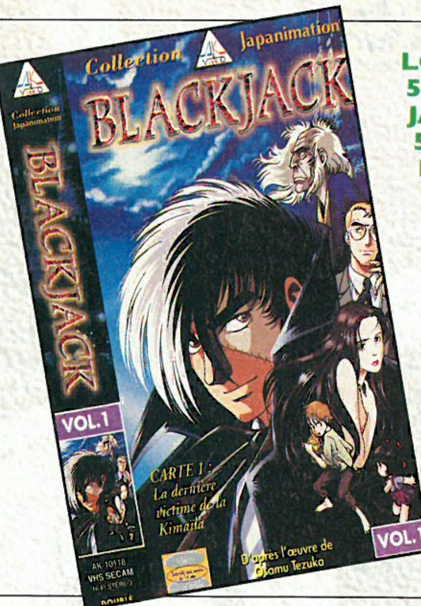
ANK

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

LOT N°1
5 CD LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS
5 GAGNANTS
MISE À PRIX : 499 JOY$
OFFERTS PAR PSYGNOSIS



Avec un lot pareil, tu ne pourras plus dire qu'on garde tout pour nous et qu'on ne te laisse que les Miettes. Haha. Moi, ça me fait rire. Et Mr Zlu, n'en parlons pas. Alors toi, qui lis cette Joybank, ne te fous pas de moi. Et encore moins de Mr Zlu. Ce n'est pas ma faute, si tu n'aimes pas les jeux de mots. Ni celle de Mr Zlu, d'ailleurs.



LOT N°2
5 CASSETTES "BLACK JACK", VOL 1
5 GAGNANTS
MISE À PRIX: 300 JOY$
OFFERTES PAR KAZE ANIMATION

Sache, toi qui lis cette Joybank, que le lot n°2 n'est autre que l'adaptation vidéo du manga "Black Jack", et que les histoires de ce chirurgien déjanté, Mr Zlu les adore. Et il a raison, elles sont géniales et très bien portées en OAV.

LOT N°3
5 T-SHIRTS SIM CITY 2000
5 GAGNANTS
MISE À PRIX: 150 JOY$
OFFERTS PAR V.I.E

Sache, toi qui lis cette Joybank, que nous pensons à ton avenir. L'été approche, et l'idée qui vient de germer dans ton cerveau n'est pas géniale du tout. Tu n'es pas le premier à te dire "Je vais mettre ma super Doudoune, cet été". On y a pensé avant toi, et il se trouve que les T-shirts Sim City 2000, pour l'été, c'est une bien meilleure idée. Parce que la doudoune en été, me dit Mr Zlu, "ça fait vraiment trop transpirer sous les bras".





LIT, EUH, NON, LOT N°4
5 CD "COOLBOARDERS"
5 GAGNANTS
MISE À PRIX: 300 JOY$
OFFERTS PAR SONY C.E.

Sache, toi qui lis cette Joybank, que de même que l'été approche, l'hiver s'éloigne. Alors, pour compenser, une idée géniale est née dans le cerveau de Mr Zlu, qui s'est dit "Pourquoi ne p... ne papa... ne pas jouer à Coolboarders, pour se rappeler l'hi... l'hi... l'hiv... l'hiver?" (Mr Zlu bégaye un peu quand son cerveau travaille trop). Et pour une fois que Mr Zlu a une idée géniale, je me suis dit, servons-nous en. Et voilà, ce jeu de Sony te permettra, à toi qui lis cette Joybank, de retrouver les sensations de la glisse cet été.



$$

VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 62

(BON À DÉCOUPER ET A REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 31 MARS 1997)
à renvoyer à JOYPAD 6 bis, rue Fournier 92 588 Clichy cedex

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

MISE À PRIX LOT N°1 : .... MISE À PRIX LOT N°2 : .... MISE À PRIX LOT N°3 : .... MISE À PRIX LOT N°4 : ....

TOTAL DES MISES : .... VOTRE CONSOLE : ....

JOYPAD ACHATS

BANQUER SANS CASQUER

BONS PLANS · BONS PLANS

Les services après-vente

Ce qu'il faut savoir



Si votre console vous fait le coup de la panne, ne courez pas en acheter une autre : faites-la soigner. Le service après-vente assuré par le constructeur garantit une certaine durée de vie à votre machine... Joypad enquête sur les modalités et l'efficacité de la chaîne de réparation.

Le service après-vente (SAV) est primordial, surtout lorsqu'il s'agit de matériel électronique. Ce n'est pas pour rien si certains distributeurs, comme Darty, axent toutes leurs campagnes de pub sur ce "service rendu au client" pour se démarquer des autres. **Toutes les sociétés importantes possèdent leur propre SAV,** lorsqu'elles ne sous-traitent pas à un spécialiste. Une console qui flanche? Un branchement malheureux? Une chute imprévue? Une miette de gâteau tombée inopportunément dans la machine? SOS SAV ! Voici en quelques points ce qu'il faut savoir sur la garantie de votre machine.

Que couvre la garantie constructeur?

Sega prend tout en charge, sauf si la faute du consommateur est flagrante. La garantie comprend les pièces et la main d'œuvre (le magasin doit payer les frais de port et s'il refuse, seul le port aller sera à la charge du client). Le magasin expédie les produits chez Premier Loisirs France.
Si la console n'est plus sous garantie, on peut demander un devis (par exemple, un écran Game Gear cassé : 250 francs). La panne la plus fréquente de la Saturn est lorsque l'utilisateur a mal placé le CD et entreprend de forcer le capot supérieur. Cet incident est couvert par la garantie.
Chez Sony, la garantie couvre les pannes liées à une utilisation normale de la machine : problèmes de chargement, lentille, alimentation... Les pannes liées au bloc optique sont les plus courantes. Le bloc a été amélioré depuis le mois de septembre (il était en plastique, il est désormais en métal). Là aussi, il faut s'adresser au magasin où vous avez acheté votre machine.



Quels sont les délais de réparation?

Juste après Noël, il fallait au SAV Sega cinq jours en atelier pour tout réparer, que la console soit sous garantie ou non. On peut compter un délai maximum de quinze jours. **Le plus souvent, les machines passent entre 24 et 48 heures en atelier. Mais il faut savoir que les magasins groupent les retours, d'où un délai parfois plus long.** En effet, de leur point de vue, mieux vaut expédier une seule fois vingt machines que vingt fois une machine ! Sony possède une charte précise : lorsqu'il reçoit une console, **le SAV doit en principe la renvoyer réparée au magasin sous vingt jours maximum.** Il est prévu que cette durée soit ramenée à dix jours une fois le centre français installé. Mais le délai dépend aussi souvent de la date à laquelle le magasin fait parvenir le matériel au SAV.

La garantie et les bidouilles

Vous le savez, il existe certaines manipulations qui permettent (à ceux possédant quelques notions d'électronique) d'intégrer à l'intérieur des PlayStation des composants électroniques qui vous serviront à lire tous les formats de CD (japonais, américain et européen). Mais attention ! Sitôt ouverte et trafiquée, votre console n'est plus couverte par la garantie du constructeur ! Pour ce genre de manipulations, mieux vaut attendre la fin de la période de garantie.

stration
ntre est un
>-montage réalisé
les besoins de l'article.

Des problèmes avec le SAV Sony?

Vous savez peut-être, pour en avoir fait l'expérience ou simplement entendu parlé, que le service après-vente de Sony s'est montré assez peu performant après les fêtes de fin d'année. Nous nous sommes renseignés auprès du constructeur afin de comprendre les raisons de ces dysfonctionnements. Il semblerait qu'ils soient liés à une surcharge de travail brutale que l'atelier de réparation n'a pas su absorber. Il faut savoir que les ventes de consoles PlayStation sur la fin d'année en France ont été de 200 000 pièces. Le parc installé serait donc aujourd'hui (de source Sony) de 550 000 machines. D'après le constructeur, "le taux de consoles défectueuses est inférieur à 3 %, taux tout à fait conforme aux normes habituelles." Mais 3 %, cela représente quand même quelque 16 500 machines en panne... Autant dire qu'il faut du monde pour les réparer, et lorsque l'on sait que la station de réparation, sise en Belgique, reçoit toutes les consoles d'Europe, on imagine sans peine que les gars croulent sous le boulot... La structure en place ne pouvait traiter toutes les demandes dans des délais raisonnables.

Heureusement, dès le mois d'avril, une station ouvrira ses portes en France afin de traiter plus rapidement les demandes nationales. Toutefois, si le délai entre la date de dépôt et la date de retour a excédé vingt jours, Sony s'engage à vous offrir un cadeau PlayStation. Un beau geste . Pour bénéficier de ce cadeau réparation, il faudra faire parvenir le ticket de caisse de la console, ainsi qu'un courrier mentionnant la date à laquelle la console a été déposée, le nom du magasin chez qui elle a été retournée et la date à laquelle la console a été recupérée, à l'attention du service consommateur de Sony (voir adresse sur cette page) et par courrier uniquement. Après vérification de la part de Sony, vous pourrez alors recevoir votre cadeau !

Où envoyer votre machine?

Si la machine est sous garantie, il faut la rapporter au magasin où vous l'avez achetée.

Pour Sega, on peut aussi prendre contact avec Premier Loisir France afin de demander un devis à :

PLF/SAV SEGA
Vac d'Augny
57685 Augny
Tel : 03.87.38.48.98
Fax : 03.87.38.34.32.

Un système de forfaits sera prochainement mis en place.

Mise en garde : les consoles d'import (Japon ou USA) ayant un problème d'alimentation ne pourront pas être prises en charge par la SAV Sega.

Du côté de chez Sony, qu'elle soit sous garantie ou non, la console doit être ramenée au magasin. Si la console n'a pas plus d'un mois, le magasin doit la changer automatiquement. Quelle que soit la panne, il n'existe qu'un seul devis de 528 francs. C'est un forfait. Pour tout renseignement, il est possible d'appeler le 01.40.88.04.88. ou d'écrire à :

Sony Computer Entertainment
Service Consommateurs - BP 50 - 78770 Thoiry

Achats de jeux vidéo : vos droits

Des problèmes, on en a tous... C'est un peu ça, la vie. Pour régler les problèmes des consommateurs en général et des acheteurs de jeux vidéo en particulier, il existe des solutions légales.

Comme se plaît à le répéter le si dynamique Judge Dredd, il y a des lois. En d'autres termes, **les acheteurs que nous sommes disposent de certains droits.** Les textes de loi, souvent difficiles d'accès (on se demande presque si ce n'est pas fait exprès...), sont là pour éviter au pauvre acheteur de se faire rouler dans la farine. Cependant, le Code de la consommation, rédigé en 1993, un peu à la hâte, n'apporte pas de réponse à tous les problèmes. **De plus, le recours à la justice constitue, dans le cadre de la consommation, une solution ultime et non pas une fin en soi. Il existe d'autres moyens d'obtenir satisfaction, comme l'accord amiable.** Les associations de consommateurs et les services consommateurs des sociétés importantes sont là pour résoudre et arbitrer ce genre de conflits.



Tout savoir avant d'acheter

Suite au courrier de Mme Jackie V., nous avons mené une petite enquête juridique. En effet, il y a de cela quelques semaines, Mme V. achetait en magasin un jeu d'import, Mario RPG pour être précis. Confiante, Mme V. ne savait pas que le jeu dans sa version américaine ne fonctionnait pas correctement sur Super Nintendo Européenne munie d'un adaptateur. En effet, la protection du programme fait que le système de sauvegarde ne fonctionne pas avec un adaptateur. Suite à cette déception, Mme V. retourne au magasin, où **on lui signifie qu'il fallait se renseigner avant d'acheter. Conclusion, elle n'est pas remboursée.** Comme le demande Mme V. dans son courrier : "qui est alors le spécialiste?" Ce gentil commerçant, un rien optus il est vrai, ne semble pas connaître **le principe qui veut que l'on renseigne le client sur les spécificités d'un produit que l'on vend** (cf. encadré page suivante). En tous cas sur les caractéristiques essentielles, et sans risque d'erreur, on peut dire que le système de sauvegarde d'un jeu d'aventure peut être qualifié d'essentiel. Impossible de profiter pleinement du produit sans sauvegardes...



La vente par correspondance

La vente par correspondance est régie par une série de lois particulières. Normal, me direz-vous. On peut parfois être inquiet lorsque l'on passe une commande pour 2 000 Frs, que l'on envoie son chèque et que l'on attend... en vain. Pourtant, pas d'inquiétude à avoir, bien au contraire. Les consommateurs sont très protégés dans le domaine. Et, toujours suivant le Code de la consommation, l'acheteur dispose systématiquement d'un délai de réflexion.

Code de la consommation:

Art L. 121-16. Pour toutes les opérations de vente à distance, l'acheteur d'un produit dispose d'un délai de sept jours francs à compter de la livraison de sa commande pour faire retour au vendeur en échange ou remboursement, sans pénalité, à l'exception des frais de retour.

JOYPAD ACHATS

BANQUER SANS CASQUER

Dans le cas de l'import, il faut bien admettre que les possibilités de recours sont faibles. Difficile en effet d'appeler les services consommateurs aux Etats-Unis ou au Japon, sachant que les filiales françaises ne se considéreront, à juste titre, aucunement responsables de ces produits. Soyez donc doublement prudent en achetant vos jeux, et renseignez-vous au préalable sur les conditions d'échange en cas de dysfonctionnement. Mais face à un magasin dans son tort et pourtant récalcitrant, que faire?

L'union fait la force

Pour la plupart d'entre nous, l'action en justice n'est pas une solution réaliste (trop chère, trop lente). Seul, vous ne pouvez pas faire grand-chose si l'accord amiable est impossible : pour faire agir en justice une association de consommateurs, il faut être en effet au moins deux à avoir été lésés. Mais il ne faut pas hésiter à les contacter (leurs coordonnées sont faciles à trouver), car de nombreuses associations locales sont là pour répondre à vos questions.
Autre solution, prendre les entreprises à leur propre jeu. Je m'explique : les grandes entreprises sont très soucieuses de leur image et elles ont souvent mis en place des services consommateurs pour satisfaire et fidéliser leurs clients. Pourquoi ne pas les utiliser? En cas de problème lié à la qualité ou la fabrication d'un produit, le plus simple reste encore de s'adresser directement au constructeur, ou à l'éditeur, dont les coordonnées figurent généralement à l'intérieur de la notice du jeu. Sur présentation de votre ticket de caisse,vous pourrez sans doute échanger le produit sans problème, lorsque le magasin a refusé de le faire. Vous êtes leur client et ils ont besoin de vous : si vous n'êtes pas satisfait, faites leur savoir !



La loi, c'est la loi

Voici 2 articles du Code de la consommation qui peuvent vous servir pour vos courriers vengeurs, ou l'édification d'un revendeur peu compréhensif : Tout d'abord, l'article L111-1: *"Tout professionnel vendeur de biens ou prestataire de services doit, avant la conclusion du contrat, mettre le consommateur en mesure de connaître les caractéristiques essentielles du bien et du service".* **C'est plus clair comme ça, non? Quoi qu'il puisse arriver, la loi précise également que** *"les clauses des contrats proposés par les professionnels aux consommateurs... s'interprêtent en cas de doute dans le sens le plus favorable au consommateur." (L. 133-2 Code de la consommation). Et toc !*

Bonnes affaires made in Sega

Sega va commercialiser dès la première semaine de mars une nouvelle config de Saturn, le Tripak, contenant Sega Rally + World Wide Soccer pour 1590 francs. Ah, avec une Saturn dedans, aussi... sinon, cha marcha pa, hihihi.

La gamme Platinum de Sony

Sony casse les prix avec sa nouvelle gamme Platinum. La démarche de Sony pour 97 semble très claire : baisser le prix des jeux. Les autres constructeurs, Nintendo en tête, auront bien du mal à s'aligner. Six jeux seront ainsi commercialisés à des prix plus qu'abordables : Ridge Racer, Tekken, WipEout, Destruction Derby, Air Combat et Toshinden, tous au mois de mars au prix approximatif de 150 francs.

Appel aux revendeurs de France et de Navarre

Vous êtes revendeur et vous avez des offres susceptibles d'intéresser nos lecteurs? Ecrivez-nous ou faxez-nous vos promotions, en précisant la période concernée. Jeux à faible coût, consoles neuves bradées... tout est bon pour la rubrique Achat de Joypad. Le prochain numéro de Joypad sortant à la fin du mois de mars, seules seront prises en considération les offres touchant la période du mois d'avril. Revendeurs, sachez faire profiter les consommateurs de vos meilleurs offres.
Pour écrire :
Joypad Achat/Revendeur, 6 bis rue Fournier, 92100 Clichy
Par fax au : 01.41.34.87.99.

On vous avait prévenu, que vous retrouveriez Joypad Achat chaque mois, et comme c'est un nouveau mois, voici un nouveau Joypad Achat... Et vive la nouveauté, nous en avons donc profité pour réactualiser un peu les titres dont nous vous donnons un argus okkaz ce mois-ci (qui est un nouveau mois, je vous le rappelle). Comme quoi, le téléphone, c'est vachement pratique. Et vu qu'on a téléphoné pour vous, ça vous coûte encore moins cher ! Heureusement qu'on pense à vous, hein...

PlayStation	Prix 1*	Prix 2*
WipEout 2097	225 F	270 F
Command & Conquer	269 F	280 F
Tobal n°1	280 F	280 F
Tomb Raider	265 F	280 F
Destruction Derby 2	275 F	290 F
Tekken 2	280 F	290 F
Formula One	265 F	255 F
Les Chevaliers de Baphomet	270 F	280 F
Saturn		
Virtua Cop 2 (avec la pétoire)	245 F	250 F
Virtua Cop 2 (sans le tromblon)	340 F	350 F
Tomb Raider	270 F	290 F
Virtual On	260 F	280 F
Street Fighter Alpha 2	265 F	270 F
Daytona USA CCE	265 F	280 F
Sega Rally	215 F	240 F
Exhumed	260 F	280 F
Super Nintendo		
Donkey Kong Country 3	305 F	320 F
Dragon Ball Z Hyper Dimension	340 F	350 F
Megadrive		
Sonic 3D	270 F	280 F
Earthworm Jim 2	210 F	250 F

* Prix 1: C'est le résultat que me crache ma fidèle calculette, outil aussi pratique que le téléphone s'il en est, lorsque je fais la moyenne des prix entre les boutiques, après avoir ôté avec précaution le prix le plus faible et le prix le plus fort. Bref, c'est le prix moyen constaté.
* Prix 2: Ça, c'est le prix conseillé. C'est-à-dire qu'en regardant ma liste de prix, il me paraîtrait indigent, voire à la limite de la folie, de payer plus cher. Mais je ne veux me mettre personne à dos, hein...

Soyez les premiers !

Espace 3

& Joypad

vous propose de gagner dès maintenant une Nintendo 64 Française + Mario 64

sur 3615 Joypad



LE GAGNANT RECEVRA LA CONSOLE DÈS SA DISPONIBILITÉ. CONCOURS SUR LE 3615 JOYPAD DU 1ER AU 31 MARS. 1,29 F/MN.

le mag des consoles Joypad

ESPACE 3

NBA in the Zone 2



SHOWTIME sur le parquet...



- De 1 à 8 joueurs
- 29 équipes de la NBA + 2 équipes cachées
- 348 joueurs
- 17 nouveaux dunks
- Vraie simulation : remplacer les joueurs fatigués, acheter, substituer, ou créer son propre joueur
- 4 caméras avec angles de vue interchangeables
- Réalisme 3D





NBA in the Zone 2, La Science du Jeu.

JOYPAD 95% - PLAYMAG 94% - CONSOLES + 93%









